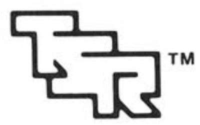

Règles Avancées de
Donjons & Dragons®
2ème Edition
Manuel des Joueurs
Cette nouvelle version de AD&D , *révisée, augmentée* et *remise à jour,* fournit aux joueurs tous les éléments nécessaires à leur entrée dans un jeu de rôles d'aventures fantastiques. Pour joueurs de niveau moyen à supérieur, 10 ans et plus.
TSR™
TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION ™
Easley

Règles **Avancées** de
Donjons & Dragons®
2ème Edition

Manuel des Joueurs



TSR, Inc.
PRODUITS DE VOTRE IMAGINATION ™

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 Etats-Unis

Transecom S.A.
Zone d'Activité " Les Doucettes "
95140 Garges-lès-Gonesse

Remerciements

Une réalisation aussi importante que la 2[e] édition d'AD&D ne surgit pas de nulle part. Surtout lorsqu'il s'agit, comme ici, d'une révision du jeu. AD&D doit son existence aux efforts de nombreuses personnes.

Sans les travaux de Gary Gygax et de Dave Arneson, AD&D n'aurait probablement jamais vu le jour. Ensemble, ils présentèrent au monde le concept de jeu de rôles. Leurs efforts eurent pour résultat DONJONS & DRAGONS , précurseur du sytème d'AD&D. Gary Gygax fut par la suite le créateur et guide principal des règles du jeu. C'est sa vision personnelle qui a défini les limites de ce qu'étaient - et de ce que n'étaient pas - les REGLES AVANCEES DE DONJONS & DRAGONS .

Un jeu comme AD&D, de même que n'importe quel autre jeu de rôles, est beaucoup plus que l'oeuvre d'un seul homme. De nombreuses autres personnes ont rédigé des livres de règles, fourni des idées, testé le jeu, critiqué, et ajouté leur interprétation personnelle de l'essence d'AD&D. Leurs efforts doivent être mentionnés. De nouveaux livres de règles ont été écrits par David " Zeb " Cook *(Oriental Adventures),* Jeff Grubb *(Manual of the Planes),* Tracy Hickman *(DRAGONLANCE® Adventures),* Kim Mohan *(Wilderness Survival Guide),* Douglas Niles *(Dungeoneer's Survival Guide),* Jim Ward *(Legend and Lore, GREYHAWK® Adventures)* et Margaret Weis *(DRAGONLANCE® Adventures).*

Au fil des années, nombreux sont ceux qui ont écrit des règles, corrigé des manuscrits, fourni des suggestions et testé les aides de jeu. La liste est fort longue, à l'échelle de l'importance du jeu, mais il est important de mentionner les efforts de chacun - même s'il nous est impossible, par manque de place, de préciser de quelle façon ces différentes personnes ont contribué au développement d'AD&D. Marc Acres, Peter Aronson, Jim Bambra, Brian Blume, Mike Breault, Mike Carr, Sean Cleary, Troy Denning, Michel Dobson, Jean-Louis Fiasson, Joe Fischer, Ed Greenwood, Ernie Gygax, Luke Gygax, Mary Gygax, Allen Hammack, Neal Healey, Kevin Hendryx, J. Eric Holmes, Tom Holsinger, Jake Jaquet, Harold Johnson, Timothy Jones, Tim Kask, Jeff Key, Tom Kirby, Rick Krebs, Rob Kuntz, Terry Kuntz, Dave LaForce, Len Lakofka, Jeff Leason, Alan Lucion, François Marcela-Froideval, Steve Marsh, Dave Megarry, Frank Mentzer, Tom Moldvay, Roger Moore, Mike Mornard, Graeme Morris, Bruce Nesmith, Schar Niebling, Will Niebling, Erol Otus, Jeff Perrin, Penny Petticord, Jon Pickens, Mike Price, Pat Price, Jean Rabe, Paul Reiche III, Gregory Rihn, Tom Robertson, Evan Robinson, John Sapienza, Lawrence Schick, Doug Schwegman, Carl Smith, Curtis Smith, Ed Sollers, Steve Sullivan, Dennis Sustare, Dave Sutherland, Dave Trampier, Don Turnbull, Jack Vance, Jean Wells, Tom Wham, Mike Williams, Skip Williams et Steve Winter méritent tous des remerciements.

Cette liste n'est cependant toujours pas complète et ne pourra jamais l'être. AD&D continue à évoluer, chaque MD, chaque joueur ajoute sa propre touche à l'ensemble. Aucune liste de remerciements ne saurait être complète sans reconnaître les plus importants de tous les collaborateurs: les millions de joueurs qui, au fil des années, ont fait de AD&D ce qu'il est aujourd'hui.

Collaborateurs

Conception de la 2[e] Edition: David " Zeb " Cook
Développement: Steve Winter et Jon Pickens
Coordination des tests: Jon Pickens
Corrections: Mike Breault
Direction Artistique: Linda Bakk
Dessin de Couverture: Jeff Easley
Illustrations en Couleur: Douglas Chaffee, Larry Elmore, Craig Farley, John & Laura Lakey, Erik Olson et Jack Pennington.
Illustrations en Noir et Blanc: Jeff Butler, Douglas Chaffee, Jeff Easley, John & Laura Lakey, Jean E. Martin, Dave Sutherland.
Traduction des termes techniques : Régis Destrac et Michel Pagel.
Traduction: Michel Pagel
Relecture: François Paris.

Les centaines de joueurs qui nous ont aidé à tester la 2ème Edition sont trop nombreux pour être cités. Leurs efforts se sont révélés d'une valeur inestimable pour l'amélioration du manuscrit.

Enfin, il faut aussi remercier quiconque a un jour posé une question, émis une suggestion, écrit un article ou fait un commentaire au sujet de AD&D.

Cet ouvrage dérive du MANUEL DES JOUEURS et du GUIDE DU MAITRE écrits par Gary Gygax, ainsi que du UNEARTHED ARCANA et d'autres ouvrages, écrits par Gary Gygax et autres auteurs.

Distribué sur le marché du livre par Random House, Inc, et au Canada par Random House of Canada, Ltd.
Distribué sur le marché du jouet par des distributeurs régionaux.
Distribué en Grande Bretagne par TSR Ltd.
Distribué en France par Transecom S.A.

Imprimé en France par PUBLI.R.A.

Manuel des joueurs

Avant-Propos de la Deuxième Edition

Il nous a fallu bien du temps pour en arriver là. Je ne fais pas allusion aux mois, aux années peut-être, pendant lesquels vous avez pu attendre une seconde édition de AD&D® révisée, complétée et améliorée. Je parle du temps qu'il m'a fallu à moi pour en arriver à ce point: la rédaction de l'avant-propos. C'est la dernière tâche, celle qui permet de résumer ses sentiments et ses expériences concernant le livre que l'on vient d'écrire.

Il serait faux de dire que j'ai rédigé seul cet ouvrage. De nombreux autres noms figurent dans la liste des collaborateurs. Ces derniers, en particulier les personnes qui ont supervisé le travail, ont donné de leur temps en faisant preuve de talents que je ne possède pas. L'un des buts principaux de ce projet était d'améliorer l'organisation et la "lisibilité" des règles. Ces tâches ne peuvent être accomplies sans l'aide de gens talentueux qui pratiquent et aiment le jeu. Si, durant vos propres séances de jeu, vous avez plus de facilité qu'auparavant à trouver les règles cherchées, et si tous vous semble plus clair, ce sont ces superviseurs qu'il vous faudra remercier.

Mais, eux et moi n'avons pas fait ce travail tout seuls. Rien n'aurait jamais été accompli sans des joueurs passionnés. Les gens qui ont réellement décidé de ce qu'il fallait faire pour la seconde édition sont les joueurs qui nous ont écrit pour nous poser des questions, tous les auteurs des articles publiés dans le magazine DRAGON, ainsi que tous ceux qui m'ont entrepris (ou d'autres créateurs) durant les conventions. A eux tous, ils ont décidé de ce qui devait être fait, ou amélioré, de ce qui n'était pas clair et de ce qui - tout simplement - ne leur plaisait pas. Je n'ai pas pris toutes ces décisions assis sur un nuage. En tant que créateur et chargé du développement, j'ai dû faire les derniers choix, mais ceux-ci étaient basés votre apport. Et votre apport est notre bien le plus précieux.

Quels sont donc mes sentiments? Comme dans un grand creuset d'émotions, je suis tout à la fois excité, épuisé, soulagé et inquiet. Je suis excité de voir ce livre sortir. J'y ai passé plus de temps que sur aucun autre de mes travaux. Voilà qui nous amène à l'épuisement. La seconde édition a reçu des mois et des mois d'attention. Maintenant qu'elle est enfin achevée, le soulagement commence à poindre. Il y eut des moments où la tâche semblait impossible, d'autres où elle ne paraissait pas devoir s'achever un jour, d'autres encore où tout allait mal. Ce n'est qu'aujourd'hui, alors que nous en sommes au stade du polissage final, que je commence à réaliser qu'elle est vraiment terminée. Et, bien entendu, il y a l'inquiétude. AD&D® est le grand-père de tous les jeux de rôle. Vous nous avez clairement fait savoir que vous aimiez sa première édition, même avec toutes les imperfections qu'elle comportait. Je l'aimais (et l'aime toujours) moi aussi. Alors au moment où apparait cette seconde édition, il m'est impossible de ne pas être inquiet.

Rien de tout cela n'est surprenant. Je me suis porté volontaire pour préparer la 2ème édition parce que je voulais faire quelque chose pour le jeu que j'aime. Les dix ans que j'ai passés à travailler dans le domaine de la création de jeux m'ont appris quelles choses fonctionnent et lesquelles ne fonctionnent pas - et parfois même pourquoi. Au tout début, nous avons défini nos buts: rendre les choses plus faciles à trouver, rendre les règles plus faciles à comprendre, améliorer les points qui ne fonctionnaient pas, ajouter les meilleures idées venues des expansions et autres sources, et nous assurer que le jeu demeurait celui que vous connaissiez et aimiez. De tous ces buts, le dernier fut le plus ardu puisqu'il entrait en conflit avec mon désir de création. Heureusement les choses ne reposaient pas sur mes seules épaules. De nombreux yeux avides, de ceux de mes camarades créateurs à ceux de testeurs enthousiastes, ont examiné ce livre ligne par ligne et m'ont empêché de faire de l'excès de zèle. Il n'a pas toujours été facile de tracer la frontière ténue qui sépare le "trop" du "trop peu".

Durant les deux dernières années, j'ai souvent discuté avec des joueurs, attentifs à leurs préoccupations et échangeant avec eux des idées. Ce fut à la fin de l'une de ces discussions (pendant une convention à Missoula, Montana), alors que je décrivais certains changements apportés aux règles, que l'un des auditeurs m'a souri avant de dire: "Vous savez, il y a des années que nous faisons cela". Et voilà en fait le sens de cette 2ème édition: rassembler et organiser toutes ces choses qu'en tant que joueurs, nous faisons depuis des années.

David "Zeb" Cook
Janvier 1989

Table des Matières

Tableaux


ELMORE

Bienvenue dans la Deuxième Edition de AD&D®

Vous êtes en train de lire l'introduction au hobby le plus passionant du monde - les jeux de rôles.

Ces premières pages vous présenteront la seconde édition du jeu de rôles le plus populaire jamais publié. Si vous êtes un joueur novice, arrêtez immédiatement votre lecture et lisez la section intitulée Les Bases (page suivante). Lorsque vous aurez compris ce que sont les jeux de rôles et AD&D, revenez en ce point et lisez la suite de l'introduction. Si vous êtes un joueur confirmé, vous pouvez vous dispenser des Bases.

Pourquoi une Deuxième Edition?

Avant de répondre à cette question, définissons ce qu'est et ce que n'est pas la deuxième édition de AD&D.

Elle est d'une part très différente de la première. La présentation du jeu a été dépoussiérée. Les règles sont réorganisées, clarifiées et simplifiées. Lorsque cela était nécessaire, les choses qui ne fonctionnaient pas ont été supprimées. Celles qui fonctionnaient restent inchangées.

La deuxième édition de AD&D ne représente pas la vision du jeu d'un seul individu. C'est le résultat de plus de trois ans de discussions, de réflexion, de consultation, de révision et d'essais.

Revenons maintenant à la question "Pourquoi une deuxième édition?". AD&D a évolué au cours de 16 années. Durant cette période, le jeu s'est considérablement étendu par la pratique. Des changements, des améliorations (et quelques erreurs) ont été faits. Ils ont été publiés dans des volumes subséquents. Vers 1988, le jeu se composait de 12 livres de règles cartonnés. La chose était physiquement et intellectuellement peu pratique (mais toujours amusante). Il était temps de réorganiser et de recombiner toutes ces informations sous une forme utilisable: la seconde édition.

Organisation des Règles

Les livres de règles de AD&D doivent avant tout servir d'ouvrages de référence. Ils sont organisés de façon à ce qu'une règle quelconque puisse être trouvée aisément et rapidement au cours d'une séance de jeu.

Tout ce que les joueurs doivent savoir figure dans le Manuel des Joueurs. Cela ne signifie pas que ce livre contient toutes les règles, mais il renferme toutes celles dont les joueurs ont besoin pour pratiquer le jeu.

Certaines règles ont été réservées au Guide du Maître (GDM). Elles concernent des situations ne se produisant que rarement ou fournissent au Maître de Donjon (MD) des informations que les joueurs ne sont pas censés connaître dès le début. Le reste du GDM est strictement réservé au Maître de Donjon. Si celui-ci estime que les joueurs doivent connaître une information figurant dans le GDM, il la leur fournira.

Tout comme le GDM, le Compendium Monstrueux est réservé au MD. Ce dernier ouvrage fournit des informations complètes et détaillées au sujet des monstres, personnes et autres créatures peuplant le monde de AD&D. Certains MDs n'empêchent pas leurs joueurs de lire ces descriptions, mais le jeu est en général plus attrayant si le maître est le seul à tout savoir sur les ennemis des personnages - en effet, cela augmente les sentiments de découverte et de crainte des dangers inconnus.

Apprendre à Jouer

Si vous avez déjà joué à AD&D, vous savez presque tout ce qui est nécessaire à l'utilisation de la deuxième édition. Nous vous conseillons de lire la totalité du Manuel des Joueurs, mais les changements les plus importants figurent dans les chapitres suivants : Classes de Personnages, Combat, et Expérience. Assurez-vous d'avoir lu au moins ces trois sections avant de commencer à jouer.

Si vous rencontrez un terme que vous ne connaissez pas, cherchez-le dans le Glossaire, qui commence en page 12.

Si vous n'avez jamais joué à AD&D auparavant, le meilleur moyen d'apprendre est de vous joindre à un groupe de joueurs expérimentés. Ils pourront vous plonger immédiatement dans le jeu et vous expliquer les choses à mesure que vous en aurez besoin. Il est inutile de lire quoi que ce soit avant. En fait, il est même préférable de jouer plusieurs heures en compagnie de vétérans avant d'étudier la moindre règle. L'une des choses fascinantes dans les jeux de rôles est que leur concept, pour être ardu à expliquer, n'en est pas moins très aisé à comprendre par l'exemple.

Si aucun de vos amis n'est déjà familier du jeu, le meilleur moyen de trouver des joueurs expérimentés est de passer par l'intermédiaire de votre magasin de jeux habituel. Les clubs de jeux de rôles sont légion et toujours prêts à accueillir de nouveaux membres. De nombreux magasins publient un bulletin dans lequel les MDs peuvent passer des annonces lorsqu'ils cherchent des joueurs[(1)]. Les nouveaux joueurs peuvent eux-aussi demander ainsi des informations sur les campagnes nouvelles ou déjà entamées. S'il n'y a pas de magasin de jeux dans votre région, renseignez-vous à la M.J.C. ou dans votre école.

Si malgré tout, vous ne rencontrez personne susceptible de vous initier à AD&D, vous pouvez apprendre seul. Lisez le Manuel des Joueurs et créez plusieurs personnages - de préférence de classes différentes. Munissez-vous ensuite d'un module d'aventure pour personnages de bas niveau, rassemblez deux ou trois amis et lancez-vous. Vous ferez probablement de nombreuses erreurs et vous demanderez constament si vous n'avez pas tout compris de travers. Même si c'est le cas, ne vous en inquiétez pas. AD&D est un jeu de grande envergure, mais vous parviendrez tout de même un jour à le maîtriser.

(1) Cette pratique américaine n'a hélas pas encore cours en France. (N.d.T.).

Les Produits de la Seconde Edition de AD&D

Les livres et autres produits publiés dans le cadre de cette édition sont assez peu nombreux. En tant que joueur, vous n'en avez besoin que d'un seul : celui-ci. Tout joueur et MD doit posséder un exemplaire du Manuel des Joueurs. Le reste est soit optionnel, soit réservé au Maître de Donjon.

Le Guide du Maître est un outil essentiel pour le MD et pour lui exclusivement. Les joueurs qui ne sont pas eux-mêmes MD n'ont aucune raison de lire le GDM.

Le Compendium Monstrueux ne représente pas un mais plusieurs produits - et pourra être étendu chaque fois qu'un nouveau recueil sera publié. La première sélection de monstres est essentielle au jeu : elle comprend les monstres, bêtes mythiques et créatures légendaires les plus communément rencontrées. Les sélections suivantes présenteront d'autres monstres afin d'ajouter de la variété au jeu. Les compendiums spécialisés - pour Greyhawk, Kara-Tur ou les Royaumes Oubliés - sont recommandés aux MDs jouant au sein de ces mondes.

Des livres consacrés aux classes de personnages - Le Guerrier, Le Voleur, etc. - fournissent plus de détails sur ces classes que n'en contient le Manuel des Joueurs. Ils sont totalement optionnels et n'intéressent que les joueurs qui désirent un personnage précisé à l'extrême.

Les modules contiennent des aventures complètes. Ils sont particulièrement utiles aux MDs ne se sentant pas capables de créer leurs propres aventures, ainsi qu'à ceux n'ayant pas le temps de le faire.

Note Concernant les Pronoms.

Le pronom masculin (il, lui, sien) est utilisé à l'exclusion de tout autre dans la seconde édition de AD&D. Nous espérons que nul n'en déduira une volonté d'exclure les femmes du jeu, ou de suggérer leur exclusion. Des siècles d'utilisation ont assuré la neutralité du pronom masculin. En forme écrite, il est clair, concis et usuel, plus que tout autre tournure.

La Création d'un Personnage

Pour créer un personnage afin de jouer dans le monde de AD&D, lisez dans l'ordre les chapitres 1 à 6 (le chapitre 5 est optionnel). Ils vous permettront de créer les caractéristiques, la race et la classe de votre personnage, de décider de son alignement, de ses capacités et de lui acheter son équipement. Ceci fait, il sera prêt à partir en aventure!

Les Bases

Cette section est destinée aux joueurs novices. Si vous avez déjà pratiqué des jeux de rôles, ne soyez pas surpris de trouver les informations suivantes familières.

Il existe de nombreux types de jeux : jeux de plateau, jeux de cartes, jeux de mots, jeux d'images, jeux de figurines, etc. Au sein de ces catégories se trouvent des sous-genres. Les jeux de plateau, par exemple, peuvent être divisés en jeux immobiliers, jeux de simulation militaire, jeux de stratégie abstraits, jeux d'enquête, et nombre d'autres.

Pourtant, au sein de cette foule de jeux, les jeux de rôles sont uniques. Ils forment une catégorie à part qui ne peut se rattacher à aucune autre.

Pour cette raison, il est difficile de les décrire. Les comparaisons sont impossibles puisqu'il n'existe rien de comparable. Du moins sans étendre votre imagination bien au delà de ses limites normales et usuelles.

Etendre votre imagination est cependant bien le but du jeu de rôle. Avançons donc une analogie.

Imaginez que vous jouiez à un simple jeu de plateau : le Jeu de l'Oie. Votre but est d'atteindre la fin du parcours avant les autres joueurs. Le long du chemin se trouvent des pièges qui pourront vous renvoyer en arrière, voire jusqu'à la case départ. Les oies, par contre, vous permettront de vous rapprocher plus vite du but. La chose est jusqu'ici fort simple et très classique.

Changeons maintenant quelques détails. A la place d'un plateau informe sur lequel est tracé un chemin sinueux, mettons un labyrinthe. Vous vous tenez à l'entrée, savez qu'il existe quelque part une sortie, mais en ignorez l'emplacement. Il vous faut la trouver.

A la place des oies, mettons des portes cachées et des passages secrets. Il est inutile de lancer un dé pour savoir de quelle distance vous pouvez progresser : vous avez le droit d'avancer aussi loin que vous le désirez. Traversez le couloir jusqu'à l'intersection. Vous pouvez tourner à gauche, à droite, continuer tout droit ou revenir en arrière. Pendant que vous êtes là, il vous est aussi possible de chercher une porte cachée. Si vous en découvrez une, elle s'ouvrira sur un autre couloir, lequel pourra vous emmener à la sortie, ou bien vous entraîner dans une impasse. Le seul moyen de le savoir est d'y pénétrer et de commencer à le traverser.

Bien sûr, si l'on vous en laisse le temps, vous finirez bien par trouver une issue. Pour conserver son intérêt au jeu, enfermons d'autres choses dans le labyrinthe, des choses méchantes - comme des chauve-souris vampires, des hobgobelins, des zombis et des ogres. Bien entendu nous vous donnerons une épée et un bouclier pour vous défendre contre ces monstres si vous les rencontrez. Vous savez utiliser une épée, n'est-ce pas ?

Et d'autres joueurs se trouvent aussi dans le labyrinthe. Eux aussi possèdent épées et boucliers. Comment un joueur réagira-t-il si vous le rencontrez ? Il pourra vous attaquer, mais aussi vous proposer de faire équipe avec lui. Après tout, même un ogre pourrait hésiter à affronter deux personnes munies d'épées acérées et de solides boucliers.

Enfin, installons le plateau en un endroit où vous ne pouvez le voir. Donnons-le à l'un des joueurs auquel nous conférons le titre d'arbitre. Au lieu d'observer le plateau, vous écoutez l'arbitre, qui décrit ce que vous apercevez de la position où vous vous trouvez. Vous lui expliquez ce que vous désirez faire, ce qui lui permet de déplacer votre pion en conséquence. Tandis qu'il décrit votre environnement, tentez de vous représenter mentalement celui-ci. Fermez les yeux et imaginez les parois du labyrinthe qui s'élèvent autour de vous. Imaginez les hobgobelins tels que les décrit l'arbitre - vociférant et se bousculant le long du couloir pour vous attaquer. Imaginez alors ce que vous feriez dans une telle situation et expliquez à l'arbitre l'action que vous allez entreprendre.

Nous venons de créer un jeu de rôles simple. Il n'est guère sophistiqué mais possède l'élément indispensable à tout bon jeu de rôles : le joueur est placé au sein d'une situation inconnue et dangereuse, créée par l'arbitre, et doit s'en sortir.

Telle est la base des jeux de rôles. Le joueur endosse le rôle d'un personnage et guide celui-ci au cours d'une aventure. Il prend les décisions, a des rapports avec les autres personnages et joueurs et, surtout, fait semblant d'être son personnage pendant toute la durée du jeu. Cela ne signifie pas que le joueur doive bondir sur les murs, se rouler par terre ou frapper ses camarades ainsi que le fait l'aventurier - mais simplement que, chaque fois que le personnage est amené à faire quelque chose ou à prendre une décision, le joueur doit s'imaginer dans la même situation et choisir la réaction appropriée.

Physiquement, les joueurs et l'arbitre (le MD) doivent être assis confortablement autour d'une table, le MD présidant l'assemblée. Les joueurs ont besoin de place pour papiers, crayons, dés, livres de règles, boissons et casse-croûtes. Le MD a lui aussi besoin d'espace où disposer ses cartes, ses dés, ses propres livres de règles et ses notes diverses.

Le But

Une autre différence existant entre les jeux de rôles et les autres jeux est constituée par le but final. On pense en général qu'un jeu doit avoir un début et une fin, laquelle se manifeste par la victoire de l'un des participants. Cela ne s'applique pas aux jeux de rôles puisque personne ne gagne : le but n'est pas de gagner mais de s'amuser et de créer des relations entre les joueurs.

Une aventure possède généralement un certain but : protéger les villageois contre les monstres, secourir la princesse en détresse, explorer les vieilles ruines ... Ce but peut en général être atteint au bout d'un temps de jeu raisonnable : typiquement de quatre à huit heures. Cela pourra demander aux joueurs de se réunir pour une, deux ou même trois séances afin d'atteindre leur but et d'achever l'aventure.

Mais le jeu n'est pas terminé à la fin de l'aventure. Les mêmes personnages peuvent en entreprendre de nouvelles. Une telle série d'aventures porte le nom de campagne.

Souvenez-vous que le but d'une aventure n'est pas de gagner mais de s'amuser en travaillant ensemble à la réalisation d'un but commun. La longueur d'une aventure déterminée n'impose aucune limite artificielle à celle du jeu lui-même. Le système de AD&D dispose de plus qu'assez d'aventures pour occuper un groupe de personnages pendant des années.

Matériel

A l'exception d'un exemplaire de ce livre, bien peu de choses sont nécessaires pour jouer à AD&D.

Vous aurez besoin d'un endroit où noter la description de votre personnage. TSR publie des feuilles de personnages pratiques et très faciles à utiliser, mais n'importe quel papier pourra faire l'affaire : du papier blanc, à carreaux, voire même du papier millimétré. Une feuille de papier recto-verso pliée en deux (format 21 x 29,7) sera parfaite. Ecrivez les caractéristiques de votre personnage au crayon à papier car elles changeront fréquemment au cours du jeu. Une bonne gomme s'avère aussi indispensable.

Il est nécessaire de posséder un jeu complet de dés polyèdriques, c'est-à-dire des dés à 4, 6, 8, 10, 12 et 20 faces. Il n'est pas inutile d'avoir plusieurs dés à 6 et 10 faces. Ces dés devraient être disponibles à l'endroit où vous avez acheté ce livre.

Tout au long de ces règles, on fera référence aux différents dés sous la forme suivante : Nombre de dés, suivi de la lettre d, puis d'un numéro définissant le type de dé à employer. Si vous devez par exemple lancer un dé à 6 faces, vous trouverez la mention " lancez 1d6 ". Cinq dés à 12 faces seront notés sous la forme " 5d12 ". (Si vous ne possédez pas cinq dés à 12 faces, contentez-vous de lancer cinq fois le même et additionnez les résultats).

Lorsque les règles vous enjoignent de lancer un " dé de pourcentage " ou " 1d100 ", il vous faut engendrer un nombre aléatoire compris entre 1 et 100. Le meilleur moyen d'y parvenir est de lancer deux dés à 10 faces de couleur différente. Avant le tirage, déterminez le dé qui représente les dizaines et celui qui représente les unités. Les lancer ensemble permet d'engendrer un nombre compris entre 1 et 100 (un résultat de 0 sur les deux dés est considéré comme " 00 " ou " 100 "). Exemple : si vous obtenez " 8 " sur le dé bleu (représentant les dizaines) et " 5 " sur le dé rouge (représentant les unités), le résultat du tirage est " 85 ". Une autre méthode pour engendrer des nombres de 1 à 100, plus coûteuse, est de vous procurer un dé à 100 faces.

L'un des joueurs au moins devrait posséder quelques feuilles de papier millimétré ou quadrillé afin de cartographier la progression du groupe. Il est utile d'avoir à portée de main de nombreux petits morceaux de papier afin de pouvoir passer des messages secrets au MD ou aux autres joueurs, ou de noter certaines informations dont vous ne désirez pas encombrer sur votre feuille de personnage.

Les figurines miniatures sont d'une grande utilité pour visualiser la position de chacun dans une situation embrouillée telle qu'une bataille. Elles peuvent être aussi élaborées ou aussi simples que vous le désirez. Certains joueurs utilisent des figurines de plomb ou d'étain, peintes afin de ressembler à leurs personnages. Des soldats en plastique, des pièces d'échecs, des pions de jeu de plateau, des dés ou des morceaux de papier sont tout aussi efficaces.

Exemple de Jeu

Afin de clarifier encore ce qui se passe réellement au cours d'une séance de AD&D, lisez l'exemple typique suivant.

Peu avant le début de notre exemple, trois personnages-joueurs ont combattu un rat-garou (créature de même nature que le loup-garou, mais adoptant la forme d'un énorme rat au lieu de celle d'un loup). Blessé, le monstre s'est enfui dans un tunnel. Les personnages le poursuivent. Le groupe comprend deux guerriers (G1 et G2) et un clerc (C). Le Guerrier 1 (G1) est le chef du groupe.

MD : Vous suivez ce tunnel depuis environ 120 pas. L'eau très froide qui recouvre le sol vous arrive aux chevilles. De temps à autres, vous sentez quelque chose vous effleurer les pieds. L'odeur de putréfaction est de plus en plus forte. Le tunnel s'emplit progressivement d'une brume glacée.

G1 : Je n'aime pas ça du tout. est-ce qu'on voit quelque chose dans le tunnel, qui ressemblerait à une porte ou à un embranchement ?

MD : Le tunnel est relativement droit sur toute la portion qu'éclairent vos torches. Vous ne voyez ni embranchement, ni porte.

C : Le rat-garou est forcément passé par là. Il n'y a pas d'autre chemin.

G1 : A moins qu'on n'ait raté une porte secrète quelque part. Je déteste cet endroit : il me met mal à l'aise.

G2 : Il faut retrouver ce rat-garou. Je dis que nous devons continuer.

G1 : OK. On continue à avancer dans le tunnel. Mais restez attentifs : il ne faut pas rater une porte éventuelle.

MD : 30 à 35 pas plus loin, vous apercevez un bloc de pierre sur le sol.

G1 : Un bloc ? Je regarde de plus près.

MD : C'est un bloc taillé. Il mesure environ 1 pied sur 1 pied 4 pouces et dans les 1 pied 6 pouces de hauteur. On dirait qu'il n'est pas fait de la même pierre que le reste du tunnel.

G2 : Où est-il exactement ? Au centre du tunnel ou sur le côté ?

MD : Complètement sur le côté.

G1 : Est-ce que j'arrive à le bouger ?

MD : (Vérifiant la force du personnage) Oui, tu peux le bouger sans trop de mal.

G1 : Hum. C'est à l'évidence un repère quelconque. Je veux chercher des portes secrètes dans les environs. Dispersez-vous et examinez les murs.

MD : (Lance secrètement plusieurs dés derrière son livre de règles, afin que les joueurs ne puissent voir les résultats) : Non, personne ne trouve rien de spécial le long des murs.

G1 : Il doit y avoir quelque chose. Pourquoi pas au plafond ?

MD : Tu ne peux pas atteindre le plafond. Il est à environ 1 pied au-delà de ta portée.

C : Bien sûr : ce bloc n'est pas un repère mais une marche. Je monte dessus et je commence à examiner le plafond.

MD (lançant quelques dés supplémentaires) : Tu tâtonnes pendant environ 20 secondes, et soudain une portion du plafond pivote. Tu viens de trouver un panneau escamotable.

G1 : Ouvre-le très prudemment.

C : Je le soulève de quelques centimètres avant de le pousser doucement de côté. Je vois quelque chose ?

MD : Ta tête est toujours en dessous de l'ouverture, mais tu aperçois une lumière assez faible sur un des côtés.

G1 : Nous le soulevons pour qu'il puisse mieux voir.

MD : OK. Tes amis te soulèvent jusque dans la pièce ...

G1 : Non, non ! On le soulève juste assez pour qu'il puisse passer la tête par l'ouverture.

MD : Très bien. Vous le hissez un pied plus haut, en le tenant chacun par une jambe. Clerc, tu vois un autre tunnel, très semblable à celui dans lequel vous vous trouvez, mais ne s'enfonçant que dans une seule direction. A environ dix pas de toi, tu vois un passage dans lequel brille une lumière douce. Une suite d'empreintes boueuses de pattes mène du trou que vous venez de découvrir au passage.

C : Impeccable. Je veux que les guerriers passent les premiers.

MD : Tandis qu'ils te redescendent, vous entendez tous des grognements, des éclaboussures et des tintement d'armes provenant de l'autre bout du tunnel inférieur. Ils semblent se rapprocher rapidement.

C : En haut ! En haut ! Repoussez-moi dans le trou. J'attrape le bord et je me hisse. J'aiderai le suivant à monter.

(Les trois personnages réussissent à se hisser dans le tunnel supérieur.)

MD : Que faites vous du panneau ?

G1 : On le remet en place.

MD : Il se repositionne en émettant un " clang ! " sonore. En bas, les grognements s'intensifient.

G1 : Merveilleux, ils ont entendu. Clerc, viens ici et reste debout sur le panneau. Il faut inspecter ce passage.

MD : Clerc, tu entends des cris et du remue-ménage sous tes pieds. Un bruit sourd retentit et le panneau sur lequel tu te tiens vibre.

C : Ils essaient de le défoncer !

MD : (Aux guerriers). En jetant un oeil dans le passage, vous voyez une petite pièce assez sale, renfermant une paillasse, une table et deux tabourets. Un rat-garou roulé en boule est couché sur la paillasse, vous tournant le dos. Une porte s'inscrit dans le mur opposé et il y a un petit gong dans un coin.

G1 : Est-ce que le rat-garou bouge ?

MD : Pas du tout. Clerc, le panneau vient encore de tressauter. Une petite fissure s'y est formée.

C : Faites quelque chose, les gars ! Moi, je me sauve de ce panneau dès qu'il commence à s'effondrer.

G1 : D'accord, prêt ! Je m'avance dans la pièce et je tâte le rat-garou avec mon bouclier. Que se passe-t-il ?

MD : Rien. Tu vois du sang sur la paillasse.

G1 : Est-ce que c'est le rat-garou qu'on a combattu tout à l'heure ?

MD : Tu n'en sais rien. Pour toi, ils se ressemblent tous. Clerc : le panneau à encore bougé. La fissure commence à être importante.

C : C'est bon ! Je vais rejoindre les autres dans la pièce.

MD : Vous entendez un énorme craquement, suivi du bruit de morceaux de pierre volant en éclats, ainsi que par de nombreux grognement et couinements. Par le passage, vous apercevez des lueurs de torches et des ombres de rats-garous.

G1 : Très bien. L'autre guerrier et moi nous postons de manière à bloquer le passage. Ils ne pourront entrer qu'à un ou deux à la fois. Clerc : reste dans la pièce et prépare tes sorts.

G2 : Enfin ! Une bonne bataille !

MD : Tandis que le premier rat-garou apparait dans le passage, sa lance de fantassin entre les pattes, vous entendez un claquement derrière vous.

C : Je me retourne. Qu'est-ce que c'est ?

MD : La porte vient de s'ouvrir. Le rat-garou le plus gros et le plus hideux que vous ayez jamais vu s'y encadre, une masse dans chaque main. Derrière lui, dans l'obscurité, brillent deux autres paires d'yeux rouges. Le plus gros des monstres se lèche les babines d'une manière tout à fait inquiétante.

C : Aaaaaarrgh ! Je hurle le nom de mon dieu à pleins poumons et puis je ren-

verse la paillasse, de façon à ce que le rat-garou mort tombe aux pieds de l'autre. J'ai besoin d'aide, les copains.

G1 : (à G2) Va l'aider, je m'occupe de ce côté là. (Au MD) J'attaque le rat-garou dans le passage.

MD : Tandis que le guerrier 2 change de position, le gros rat-garou observe le corps sur le sol et sa gueule s'ouvre de stupéfaction. Relevant les yeux, il dit : " C'est Ignatz ! C'était mon frère ! Vous avez tué mon frère ! " Puis il lève ses deux masses et bondit sur vous.

S'engage alors un combat féroce. Le MD utilise les règles de combat pour résoudre la bataille. Si les personnages survivent, ils pourront continuer par le chemin qu'ils choisiront.

GLOSSAIRE

Absorption d'Energie - capacité de certaines créatures, particulièrement des morts-vivants, de drainer l'énergie des personnages sous la forme de niveaux d'expérience. Cette perte vient s'ajouter aux dégâts normaux comptabilisés en points de vie.

Ajustement Défensif Contre la Magie - bonus ou pénalité appliqué aux jets de protections contre les sorts qui attaquent l'esprit. Basé sur la sagesse, il figure dans le Tableau 5.

Ajustement à la Réaction - bonus ou pénalité appliqué au tirage effectué pour déterminer le succès d'une action d'un personnage. Cet ajustement est surtout utilisé en matière de surprise (il figure dans le Tableau 2, et est fonction de la Dextérité) et de réaction des autres êtres intelligents par rapport à un personnage (alors fonction du Charisme, il figure dans le Tableau 6).

Alignement - facteur qui définit le personnage-joueur en reflétant son attitude fondamentale envers la société et les forces de l'univers. Il existe neuf catégories de base qui décrivent les relations du personnage envers l'ordre ou le chaos et le bien ou le mal. L'alignement est choisi par le joueur au moment de la création du personnage.

Attaque par le Regard - capacité d'une créature - telle que le Basilic - d'attaquer en croisant simplement le regard de sa victime.

Base de Loyauté - bonus ou pénalité appliqué à la probabilité de loyauté des compagnons d'armes en cas de difficulté. Dépendant du Charisme des personnages, cette base figure dans le Tableau 6.

Bonus de sorts - sorts supplémentaires de différents niveaux dont peut disposer un prêtre en raison de sa grande Sagesse ; voir Tableau 5.

CA - abréviation de Classe d'Armure (voir ce terme)

Cadence de tir (*abrév.* **CT**) - nombre de fois où il est possible de lancer une arme de jet ou d'actionner une arme lançant des projectiles au cours d'un round.

CT - abréviation de cadence de tir.

Caractéristique - l'un des six traits naturels qui représentent la définition de base d'un personnage-joueur: Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Les caractéristiques d'un personnage-joueur sont déterminées lors de sa création en lançant des dés à six faces (d6s). Ces scores continuent d'être utilisés durant la totalité du jeu, pour la détermination du succès ou de l'échec de nombreuses actions.

Caractéristique principale - caractéristique la plus importante pour une certaine classe de personnages, comme par exemple la Force pour les guerriers.

Caractéristique (Tirage de) - tirage de 1d20 comparé à l'une des caractéristiques de votre personnage (des modificateurs peuvent être éventuellement ajoutés ou retranchés au résultat). Un résultat inférieur ou égal à la caractéristique concernée indique la réussite de l'action.

Cha - abréviation de Charisme (voir ce terme)

Chance d'échec d'un sort - pourcentage de chances pour que le sort que lance un prêtre échoue. Basé sur la Sagesse, il figure dans le Tableau 5.

Chance de comprendre un sort - pourcentage de chances qu'a un magicien de pouvoir apprendre un nouveau sort. Basé sur l'Intelligence, il figure dans le Tableau 4.

Charge maximale - le plus grand poids que puisse ramasser et lever au-dessus de sa tête un personnage. Il s'agit d'une fonction de la Force, qui figure dans le Tableau 1.

Charisme (*abrév.* **Cha**) - caractéristique représentant le pouvoir de persuasion, le magnétisme personnel et les capacités à commander d'un personnage.

Choc métabolique - pourcentage de chances qu'un personnage a de survivre à des effets magiques majeurs, tels qu'une pétrification. Basé sur la Constitution, il figure dans le Tableau 3.

Classe d'Armure (*abrév.* **CA**) - note exprimant les qualités protectrices d'une armure déterminée. La classe d'armure varie de 10 (aucune armure) à -10 (la meilleure des armures magiques). Plus la classe d'armure est élevée, plus le personnage est vulnérable aux attaques.

Classe de Manoeuvrabilité - caractéristique des créatures volantes, reflétant leur capacité de changer de direction facilement durant un combat aérien. Chaque classe - de A, la meilleure, à E, la plus mauvaise - possède ses propres capacités de combat.

Classes Successives, Personnage à - humain ayant changé de classe de personnage après avoir déjà franchi plusieurs niveaux. Seuls les humains peuvent être des personnages classes successives

Combat à distance - combat mettant en jeu des armes lançant des projectiles ou des objets pouvant être jetés. Le combat n'étant pas " au corps à corps ", les règles sont légèrement différentes des spécifications ordinaires.

Commun - langage que parlent tous les personnages-joueurs dans le monde de AD&D'. Apprendre d'autres langues pourra réclamer l'utilisation d'unités de compétences.

Compétence - habileté d'un personnage n'étant pas liée à sa classe mais augmentant son pourcentage de chances d'accomplir un certain type de tâches au cours d'une aventure. Les unités de compétences sont acquises à mesure que le personnage franchit des niveaux, comme le montre le Tableau 34. Elles sont de deux sortes: martiales, et diverses. L'emploi des compétences dans le jeu est optionnel.

Compétence (tirage de) - tirage de 1d20 pour déterminer si un personnage réussit à accomplir une tâche donnée. On compare le résultat à la caractéristique concernée du personnage, modifiée par les valeurs figurant dans le Tableau 37 (le résultat modifié doit être inférieur ou égal à la caractérisque pour que l'action soit réussie).

Composante Matérielle (*abrév.* **M**) - tout objet spécifique devant être utilisé d'une certaine manière durant le lancement d'un sort magique.

Composante Somatique (*abrév.* **S**) - gestes devant être effectués pour lancer un sort particulier. Un magicien attaché ne peut pas lancer de sorts possédant des composantes somatiques.

Composante Verbale (*abrév.* **V**) - paroles ou sons devant être prononcés pendant le lancement d'un sort.

Compagnon d'armes - personnage non-joueur qui travaille pour un personnage par loyauté et par amour de l'aventure. Le nombre de compagnons d'armes que peut posséder un personnage est déterminé par le Charisme et figure dans le Tableau 6. Le MD et le joueur partagent le contrôle des compagnons d'armes.

Con - abréviation de Constitution (voir ce terme)

Constitution (*abrév.* **Con**) - caractéristique représentant la robustesse générale, la résistance et l'état de santé d'un personnage.

d - abréviation de dé ou dés. Un tirage réclamant par exemple 2d6 implique que le joueur doit lancer 2 dés à 6 faces.

d3 - puisqu'il n'existe pas de dés à trois faces, un tirage réclamant 1d3 implique que le joueur lance 1d6 en considérant 1 et 2 comme 1, 3 et 4 comme 2 et 5 et 6 comme 3.

d4 - dé à quatre faces.

d6 - dé à 6 faces.

d8 - dé à 8 faces.

d10 - dé à 10 faces. Il est possible d'utiliser deux d10 de couleurs différentes pour obtenir un dé de pourcentage (voir ce terme).

d12 - dé à 12 faces.

d20 - dé à 20 faces.

d100 - soit un véritable dé à 100 faces, soit deux dés à 10 faces de couleurs différentes, utilisés comme dé de pourcentage (voir ce terme).

Dé de Pourcentage - dé à 100 faces ou deux dés à 10 faces utilisés pour obtenir un pourcentage. Si l'on utilise 2d10, ceux-ci doivent être de couleurs différentes, l'un représentant les dizaines, l'autre les unités.

Dé de Vie - le dé lancé pour déterminer le nombre de points de vie d'un personnage. Jusqu'à un certain niveau, un ou plusieurs dés de vie supplémentaires sont lancés chaque fois que le personnage franchit un niveau de classe. Un combattant, par exemple, n'a qu'un seul Dé de Vie à 10 faces au premier niveau. Lorsqu'il parvient au niveau 2, le joueur lance un second d10, augmentant ainsi le nombre de points de vie du personnage.

Défoncer des portes (Tirage) - tirage de 1d20 permettant de déterminer si un personnage réussit à ouvrir une porte lourde ou coincée, ou à accomplir une tâche similaire. Le nombre minimum nécessaire se trouve dans le Tableau 1.

Dégâts - effet d'une attaque réussie ou de toute autre situation causant une blessure.



Les dégâts s'expriment en nombre de points de vie.

Demi-humain - personnage-joueur n'étant pas humain: demi-elfe, elfe, gnome, nain ou petit-homme.

Dex - abréviation de Dextérité (voir ce terme).

Dextérité (*abrév.* **Dex**) - caractéristique représentant une combinaison de l'agileté, des réflexes, de la coordination, etc. d'un personnage.

Ecole de Magie - une des neuf catégories différentes de magie, basée sur le type d'énergie magique utilisée. Les magiciens qui concentrent leur travail sur une seule école sont appelés spécialistes. L'école à laquelle appartient chacun des sorts figure après le nom du sort, dans la section finale de cet ouvrage.

Ecole d'Opposition - école de magie directement opposée à celle qu'a choisie un spécialiste, ce qui l'empêche d'apprendre les sorts en faisant partie, comme le montre le Tableau 22.

Employé - personnage non-joueur ne travaillant pour un personnage que pour l'argent. Les employés sont totalement soumis au contrôle du MD.

Encombrement - le total, exprimé en livres de ce que porte un personnage. La quantité de choses qu'il est capable de porter et la manière dont l'encombrement affecte sa vitesse de déplacement sont basés sur la Force et figurent dans les Tableaux 47 et 48. Les règles de l'encombrement sont optionnelles.

For - abréviation de Force (voir ce terme).

Force (*abrév. For*) - caractéristique représentant la puissance musculaire et l'endurance d'un personnage.

GDM - référence au *Guide du Maître*.

Immunité contre les sorts - protection qu'ont certains personnages contre les illusions ou autres sorts particuliers, basée sur une forte Intelligence (Tableau 4) ou Sagesse (Tableau 5).

Infravision - capacité de certaines races de personnages ou de monstres de voir dans l'obscurité. L'infravision a généralement une portée de 60 pieds.

Initiative - le droit d'attaquer en premier au cours d'un round de combat, généralement déterminé par le plus bas résultat du tirage de 1d10. Le tirage d'initiative est rendu inutile en cas de surprise (voir ce terme).

Int - abréviation de Intelligence (voir ce terme).

Intelligence (*abrév.* **Int**) - caractéristique représentant la mémoire et les capacités de raisonnement et d'assimilation d'un personnage.

Jet de protection - mesure la capacité d'un personnage de résister à certains types d'attaque spéciaux, notamment poison, paralysation, magie et souffles. Le succès est généralement déterminé par le lancement de 1d20.

M - abréviation de composante matérielle (voir ce terme).

Mêlée - combat au cours duquel les personnages sont en contact direct avec leurs adversaires. C'est à dire que la bataille met en jeu poings, griffes ou épées, et non sorts ou projectiles.

Multi-classé - personnage demi-humain pouvant progresser au sein de deux classes ou plus en même temps, divisant ses points d'expérience entre les différentes classes. Les humains ne peuvent être multi-classés.

Mythologie - ensemble complet de croyances spécifiques à un certain lieu ou une certaine époque, notamment un panthéon de dieux.

Neutralité - position philosophique ou alignement d'un personnage refusant de choisir entre l'ordre et le chaos, ainsi qu'entre le bien et le mal.

Niveau - l'un des différents facteurs du jeu variants par degrés, notamment: 1. niveau de classe: mesure de la puissance du personnage qui commence au niveau 1 en tant qu'aventurier débutant et peut s'élever jusqu'au niveau 20 ou plus. Chaque fois qu'il franchit un niveau, le personnage reçoit de nouveaux pouvoirs. 2. niveau de sort: mesure de la puissance d'un sort magique. Un personnage utilisant la magie ne peut utiliser que les sorts auxquels son propre niveau lui donne accès. Il existe neuf niveaux de sorts de Magiciens (Tableau 21) et sept niveaux de sorts de Prêtres (Tableau 24).

Personnage-joueur (*abrév.* **PJ**) - personnage d'un jeu de rôles se trouvant sous le contrôle d'un joueur.

Personnage non-joueur - tout personnage contrôlé par le MD plutôt que par un joueur.

PJ - abréviation de personnage-joueur (voir ce terme).

PNJ - abréviation de personnage non-joueur.

Points d'Expérience (*abrév.* **PX**) - points gagnés par un personnage (à la discrétion du MD) lorsque celui-ci réussit une aventure, accomplit particulièrement bien une action liée à sa classe ou résout un problème important. Les points d'expérience s'accumulent, permettant au personnage de progresser dans les niveaux de sa classe, comme indiqué dans le Tableau 14 pour les combattants, dans le Tableau 20 pour les Magiciens, le Tableau 23 pour les Prêtres et le Tableau 25 pour les Larrons.

Points de vie - nombre représentant 1. la quantité de dégâts que peut encaisser un personnage avant d'être tué. Ce nombre est déterminé par les Dés de Vie (voir ce terme). Les points de vie perdus par blessures peuvent généralement être regagnés grâce à des soins ou à du repos. 2. la quantité de dégâts qu'inflige une attaque particulière. Ce nombre est déterminé par l'arme utilisée ou par les caractéristiques du monstre. Il est soustrait du total de points de vie de la victime.

Pourcentage de chances - nombre compris entre 1 et 100, utilisé pour représenter la probabilité d'un événement quelconque. Si un personnage reçoit X pour cent de chances de faire se produire quelque chose, il doit alors lancer un jet de pourcentage (voir ce terme).

PX - abréviation de Points d'Expérience (voir ce terme).

Race - l'espèce d'un personnage-joueur: humain, demi-elfe, elfe, gnome, nain ou petit-homme. La race impose certaines limitations à la classe du PJ.

Régénération - capacité particulière de guérir plus vite que la normale, due à une Contitution exceptionnellement forte. Voir Tableau 3.

Repousser les morts-vivants - capacité magique d'un clerc ou d'un paladin de repousser les créatures mortes-vivantes telles que squelettes ou vampires.

Résistance - capacité innée que possède un personnage de résister à certaines attaques, notamment magiques. Les gnomes, par exemple, possèdent une résistance à la magie qui ajoute des bonus à leurs jets de protection contre la magie (Tableau 9).

Résistance au poison - bonus ou pénalité appliqué au jet de protection contre le poison. Basée sur la Constitution, cette résistance figure dans le Tableau 3.

Réversible - d'un sort magique pouvant être lancé " à l'envers ", afin d'obtenir le contraire des effets normalement produits.

Round - en combat, laps de temps long d'environ une minute, durant lequel un personnage peut accomplir une action de base. Dix rounds de combat équivalent à un tour.

S - abréviation de composante somatique (voir ce terme).

Sag - abréviation de Sagesse (voir ce terme).

Sagesse (*abrév.* **Sag**) - caractéristique représentant une combinaison de l'intuition, du jugement, du bon sens et de la volonté d'un personnage.

Souffle - capacité d'un dragon ou autre créature de cracher une certaine substance en soufflant, sans lancer de jet d'attaque. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet doivent lancer un jet de protection.

Spécialiste - magicien se concentrant sur une école de magie (voir ce terme) particulière, contrairement aux mages qui étudient la magie dans son ensemble.

Sphère d'influence - l'une des seize catégories de sorts cléricaux auxquels les prêtres peuvent avoir un accès majeur (ils pourront tous les apprendre) ou mineur (ils ne pourront apprendre que ceux des niveaux inférieurs). La sphère d'influence concernée figure en tête dans la liste de caractéristiques des sorts de prêtres.

Suivant - personnage non-joueur qui travaille pour un personnage contre rémunération mais a été à l'origine attiré par la réputation de son maître.

Surprise (Tirage de) - lancement d'un dé à dix faces par le MD, afin de déterminer si un personnage ou un groupe en prend un autre par surprise. Une surprise réussie (résultat de 1, 2 ou 3) annule tout tirage d'initiative lors du premier round de combat.

Survie à la Résurrection - pourcentage de chances qu'un personnage a d'être rappelé

magiquement à la vie. Basé sur la constitution, il figure dans le Tableau 3.

TAC0 - sigle de " Toucher Armure Classe 0 ", le nombre que doit obtenir un personnage pour toucher une cible dont la Classe d'Armure est égale à 0.

Tirage d'Attaque - le jet de 1d20, employé pour déterminer si une attaque est réussie.

Tordre des barreaux/Soulever des herses - tirage de 1d100 déterminant si un personnage réussit à tordre des barreaux métalliques, soulever de lourdes herses ou accomplir toute action du même type. Le nombre requis dépend de la force et figure dans le Tableau 1.

Toucher (Tirage de) - autre nom du tirage d'attaque.

Tour - en temps de jeu: approximativement 10 minutes ; notamment utilisé pour connaître la durée de l'effet de certains sorts. Durant un combat, un tour se compose de 10 rounds.

V - abréviation de Composante Verbale (voir ce terme).

VD - abréviation de Vitesse de Déplacement (voir ce terme).

Vitesse de Déplacement - nombre utilisé pour calculer la distance qu'un personnage peut parcourir en un round. Ce nombre s'exprime en dizaines de pas en extérieur, et en dizaines de pieds en intérieurs. Une VD de 6 représente donc 60 pas par round dans la nature et 60 pieds par round dans un souterrain.

Vitesse de l'Arme (Facteur de) - modificateur de l'initiative utilisé lors des combats, qui tient compte du temps requis pour se remettre en position afin de réutiliser une arme.

Zone d'effet - la zone dans laquelle un sort magique ou un souffle affecte toutes les créatures, à moins que celles-ci ne réussissent un jet de protection.

NOTE SUR LES POIDS ET MESURES

Les mesures employées dans cet ouvrage sont les suivantes :

Les distances sont mesurées en pieds : 1 pied = 30 centimètres ;
en pas : 1 pas = 90 centimètres ;
en pouces : 1 pouce = 2,5 centimètres.
et en lieue : 1 lieue = 4,5 kilomètres.

Les poids sont mesurés en livres : 1 livre = 500 grammes.

Note des traducteurs : Nous nous sommes permis quelques néologismes, pour adopter en français des termes anglais employés par la plupart des joueurs.
Ainsi *scroll*, qui sonne nettement mieux que *rouleau-de-parchemin-magique-sur-lequel-est-inscrit-un-(ou plusieurs)-sort(s)* ou *parchemin* tout court ; ou encore, de façon plus osée, la francisation *beuguebère* pour *bugbear* (de même que *bouledogue* vient de *bulldog*).

Chapitre 1: Caractéristiques des Personnages-Joueurs



Pour s'aventurer dans le monde de AD&D, il convient tout d'abord de créer un personnage. Celui-ci est votre alter-ego dans le monde fantastique du jeu, une personne imaginaire, totalement soumise à votre contrôle, et par l'intermédiaire de laquelle vous explorez l'univers créé par le Maître de Donjon (MD).

Chaque personnage de AD&D possède six caractéristiques: Force, Dextérité, Constitution, Intelligence, Sagesse et Charisme. Les trois premières représentent sa nature physique alors que les trois suivantes quantifient ses traits mentaux et sa personnalité.

Tout au long de ces règles, vous trouverez les caractéristiques exprimées par les abréviations suivantes: Force - For ; Dextérité - Dex ; Constitution - Con ; Intelligence - Int ; Sagesse - Sag ; Charisme - Cha.

Tirage des Caractéristiques

Nous n'allons pas tarder à définir les six caractéristiques, mais voyons tout d'abord comment il est possible de les engendrer.

Les six caractéristiques sont déterminées aléatoirement en lançant des dés à six faces pour obtenir un nombre compris entre 3 et 18. Il existe plusieurs méthodes permettant d'obtenir ces scores.

• **Méthode 1 :** Lancez trois dés à six faces (3d6). Le total des points sera le score de Force de votre personnage. Répétez l'opération pour la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme, dans cet ordre. Cette méthode permet d'engendrer des nombres compris entre 3 et 18, la plupart des résultats se situant entre 9 et 12. Seuls quelques personnages ont des scores élevés (15 et plus) ; il convient donc de les traiter avec respect.

Autres méthodes de tirage

La méthode 1 crée des personnages dont les caractéristiques se situent en généralment entre 9 et 12. Si vous préférez jouer un personnage aux qualités réellement héroïques, demandez à votre MD s'il autorise les joueurs à utiliser les méthodes de tirage optionnelles. Celles-ci sont prévues pour engendrer des personnages supérieurs à la moyenne.

• **Méthode 2 :** Lancez deux fois 3d6, notant le total de chaque tirage. Utilisez le résultat de votre choix pour la force de votre personnage. Répétez l'opération pour la Dextérité, la Constitution, l'Intelligence, la Sagesse et le Charisme. Ceci vous permet de choisir la meilleure note de chaque paire, vous assurant généralement que le personnage ne possède aucune caractéristique très basse (mais les scores faibles ne sont de toute façon pas inintéressants !).

• **Méthode 3 :** Lancez 6 fois trois dés à six faces et notez les résultats. Attribuez ensuite les scores aux caractéristiques de votre personnage dans l'ordre que vous désirez. Bien que cette méthode ne vous garantisse pas des scores élevés, elle vous permet de forger le personnage à votre guise.

• **Méthode 4 :** Lancez douze fois 3d6 et notez les résultats. Choisissez-en six (la plupart des joueurs, allez savoir pourquoi, prennent les six meilleurs), puis attribuez-les dans l'ordre désiré aux caractéristiques de votre personnage. Ceci combine les avantages des méthodes 2 et 3 mais prend plus de temps.

Exemple: Lizzy lance douze fois 3d6 et obtient comme résultats 12, 5, 6, 8, 10, 15, 9, 12, 6, 11, 10 et 7. Elle choisit les six meilleurs résultats (15, 12, 12, 11, 10 et 10) puis les attribue aux caractéristiques de son personnage afin de créer chez celui-ci les forces et les faiblesses désirées (reportez-vous aux descriptions des caractéristiques, ci-après, afin d'en connaître l'objet).

• **Méthode 5 :** lancez quatre dés à six faces (4d6). Enlevez le moins bon des quatre et additionnez les points des trois autres. Répétez l'opération cinq fois et attribuez les résultats aux caractéristiques de votre personnage dans l'ordre désiré. Cette méthode rapide permet d'obtenir un bon personnage mais il est toujours possible d'avoir des scores assez bas (après tout, vous pouvez tirer des 1 sur les quatre dés).

• **Méthode 6 :** cette méthode peut être utilisée si vous désirez créer un type de personnage particulier. Elle ne garantit pas que vous obtiendrez le personnage voulu, mais augmente vos chances.

Chaque caractéristique se voit attribuer un score de 8. Lancez ensuite sept dés. Les résultats de ceux-ci peuvent être ajoutés aux caractéristiques du personnage de la manière désirée. Tous les points d'un même dé doivent être attribués à une même caractéristique. Exemple: si vous obtenez 6 sur un dé, vous devez obligatoirement ajouter ces 6 points à la même caractéristique. Une caractéristique peut se voir attribuer autant de dés que désiré, mais aucune ne peut dépasser 18 points. S'il vous est impossible d'obtenir 18 à l'aide des résultats entiers de vos dés, vous ne pouvez avoir de 18.

Les Caractéristiques

Les six caractéristiques des personnages sont décrites ci-dessous. Chaque description donne une idée de ce que représente la caractéristique. Vous y trouverez aussi des points précis concernant la manière dont elles influencent le jeu. A la fin de chaque description se trouve le tableau où figurent tous les modificateurs et informations utiles au jeu relatifs à la caractéristique concernée. Les portions claires de ces tableaux contiennent les scores que peut posséder un personnage-joueur naturellement, sans l'aide d'objets magiques, de sorts ou d'interventions divines. Les scores encadrés ne peuvent être obtenus que par des moyens extraordinaires, soit par chance (découvrir un livre magique permettant d'augmenter une caractéristique) soit par malchance (l'attaque d'une créature qui abaisse une caractéristique).

Force

La Force (For) mesure la puissance musculaire, la résistance et la vigueur d'un personnage. Il s'agit de la caractéristique principale des combattants, car ceux-ci doivent être puissants afin de porter une armure et de manier de lourdes armes. Tout combattant possédant un score de 16 ou plus en Force bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

De plus, seul un combattant possédant un score de 18 dans cette caractéristique a le droit de lancer un dé de pourcentage (voir glossaire) pour déterminer sa force exceptionnelle. Une Force exceptionnelle améliore les chances du personnage de toucher un adversaire, augmente les dégâts infligés par ses attaques, le poids qu'il lui est possible de porter sans pénalité d'encombrement (voir ci-dessous) et sa capacité à défoncer des portes ou des barrières similaires.

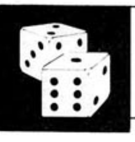
Le reste de cette section concernant la force se compose d'explications au sujet des colonnes du Tableau 1. Référez-vous à celui-ci au cours de votre lecture.

Probabilité de Toucher. Cet ajustement est ajouté ou retranché au tirage d'attaque effectué avec 1d20 au cours du combat. Un bonus (nombre positif) rend l'adversaire plus facile à toucher. Une pénalité (nombre négatif) le rend plus difficile à toucher.

Ajustement aux Dégâts. Il s'applique également au combat. Le nombre indiqué est ajouté ou retranché au dé lancé pour déterminer les dégâts causés par une attaque (quelle que puisse être la pénalité, une attaque réussie ne peut infliger moins de 1 point de dégâts). Exemple : une épée courte cause généralement 1d6 points de dégâts (de 1 à 6 points). Un attaquant possédant une Force de 17 inflige un point de dégâts supplémentaire, soit 2-7. L'ajustement s'applique également aux projectiles, bien que les arcs doivent être faits sur mesure pour que leur utilisateur bénéficie du bonus ; les arbalètes ne sont jamais affectées par la Force de celui qui les manie.

Poids Autorisé. Il s'agit du poids (en livres) que peut porter un personnage sans être encombré (l'encombrement mesure la manière dont les possessions d'un personnage entravent ses mouvements - voir glossaire). Un personnage ne portant pas une charge plus importante que celle figurant dans le tableau peut maintenir sa vitesse de déplacement normale.

Charge Maximale. Il s'agit du poids maximum qu'un personnage peut ramasser et soulever à bout de bras. Il est impossible de faire ainsi plus de quelques pas. Aucune créature humaine ou humanoïde dénuée de Force exceptionnelle ne peut lever au-dessus de sa tête plus de deux fois son propre poids. En 1987, le record du monde de lever de



poids à l'arrachée a été porté à 465 livres. Un guerrier possédant une Force de 18/00 (voir Tableau 1) peut lever ainsi jusqu'à 480 livres et les maintenir dans cette position encore plus longtemps !

Défoncer des Portes. Cette valeur indique la chance qu'a un personnage de forcer une porte lourde ou coincée. Lorsqu'il tente de défoncer une porte, lancez 1d20. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué, la porte s'ouvre. Il est possible de tenter d'ouvrir une porte jusqu'au succès mais chaque tentative prend du temps (à déterminer par le MD) et fait beaucoup de bruit.

Les nombres entre parenthèses sont les chances (sur 1d20) d'ouvrir une porte verrouillée, barricadée ou fermée magiquement. Une seule tentative par porte est autorisée. Si elle n'est pas couronnée de succès, le personnage ne pourra jamais ouvrir cette porte.

Tordre des Barreaux/Soulever des Herses. Il s'agit du pourcentage de chances (tiré sur un dé de pourcentage) qu'a un personnage de tordre des barreaux de fer normaux, de soulever une herse ou d'accomplir tout autre acte similaire demandant une force considérable. Lorsque le personnage fait sa tentative, lancez un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal au nombre indiqué dans le Tableau 1, le personnage tord les barreaux ou soulève la herse. Si la tentative échoue, il ne pourra jamais accomplir cette tâche. Il est cependant possible de tenter de tordre les barreaux d'une herse que l'on n'a pas réussi à soulever, et vice versa.

Tableau 1 : FORCE

Score de Force	Probabilité de Toucher	Ajustement aux dégâts	Poids Autorisé	Charge Maximale	Défoncer des Portes	Tordre des Barreaux/ Soulever des Herses	Notes
1	−5	−4	1	3	1	0 %	
2	−3	−2	1	5	1	0 %	
3	−3	−1	5	10	2	0 %	
4	−2	−1	10	25	3	0 %	
6-7	−1	Aucun	20	55	4	0 %	
8–9	Normal	Aucun	35	90	5	1 %	
10-11	Normal	Aucun	40	115	6	2 %	
12–13	Normal	Aucun	45	140	7	4 %	
14–15	Normal	Aucun	55	170	8	7 %	
16	Normal	+1	70	195	9	10 %	
17	+1	+1	85	220	10	13 %	
18	+1	+2	110	255	11	16 %	
18/01-50	+1	+3	135	280	12	20 %	
18/51-75	+2	+3	160	305	13	25 %	
18/76-90	+2	+4	185	330	14	30 %	
18/91-99	+2	+5	235	380	15(3)	35 %	
18/00	+3	+6	335	480	16(6)	40 %	
19	+3	+7	485	640	16(8)	50 %	Géant des Collines
20	+3	+8	535	700	17(10)	60 %	Géant des Pierres
21	+4	+9	635	810	17(12)	70 %	Géant du Gel
22	+4	+10	785	970	18(14)	80 %	Géant du Feu
23	+5	+11	935	1,130	18(16)	90 %	Géant des Nuages
24	+6	+12	1,235	1,440	19(17)	95 %	Géant des Tempêtes
25	+7	+14	1,535	1,750	19(18)	99 %	Titan

Dextérité

La Dextérité (Dex) comprend plusieurs attributs physiques, notamment la coordination entre l'oeil et la main, l'agileté, la vitesse de réaction, les réflexes et le sens de l'équilibre. La Dextérité influence la réaction d'un personnage à une menace ou à la surprise, son habileté à utiliser armes de jet ou de trait et sa capacité à éviter les coups que lui porte l'ennemi. C'est la caractéristique principale des larrons. Elle affecte leurs talents professionnels. Tout larron possédant un score de Dextérité de 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

Ajustement à la Réaction. Il modifie le tirage permettant de savoir si un personnage est surpris en rencontrant inopinément des PNJs. Plus le modificateur est grand, moins le personnage a de chances d'être surpris.

Ajustement aux Projectiles. Il intervient chaque fois qu'un personnage utilise une arme de jet ou de trait. Un nombre positif permet de toucher plus facilement sa cible. Un nombre négatif augmente la difficulté.

Ajustement Défensif. Ce chiffre s'applique aux jets de protection (voir glossaire) contre les attaques pouvant être esquivées - sorts de foudre, jets de rochers, etc. Il modifie également la Classe d'Armure (voir glossaire), puisqu'il représente la capacité du personnage à esquiver les projectiles et à parer les attaques au corps à corps. Exemple: Glorin porte une cotte de mailles, ce qui lui confère une Classe d'Armure de 5. Si son score de Dextérité est de 16, sa Classe d'Armure baisse de deux unités pour devenir 3, ce qui le rend plus difficile à toucher. Si son score de Dextérité est de 5, sa Classe d'Armure est augmentée de deux unités et devient 7, ce qui le rend plus facile à toucher. (Dans certains cas, le modificateur favorable à la Classe d'Armure ne s'applique pas. Cela se produit généralement lorsqu'un personnage est attaqué de dos ou quand ses mouvements sont réduits - attaqué alors qu'il est agenouillé, attaché, sur une corniche étroite, ou tandis qu'il grimpe à une corde, etc.)

Constitution

La Constitution (Con) d'un personnage comprend sa forme physique, sa santé naturelle et sa résistance physique aux duretés de la vie, aux blessures et à la maladie. Cette caractéristique influençant les points de vie du personnage, ainsi que sa capacité à survivre à des traumatismes tels que métamorphose magique ou résurrection, elle est d'une importance vitale pour toutes les classes. Certaines de celles-ci exigent un score de Constitution minimum.

Tableau 2 : DEXTERITE

Score de Dextérité	Ajustement à la Réaction	Ajustement aux Projectiles	Ajustement Défensif
1–	6	−6	+5
2	−4	−4	+5
3	−3	−3	+4
4	−2	−2	+3
5	−1	−1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10–14	0	0	0
15	0	0	-1
16	+1	+1	-2
17	+2	+2	-3
18	+2	+2	-4
19	+3	+3	-4
20	+3	+3	-4
21	+4	+4	-5
22	+4	+4	-5
23	+4	+4	-5
24	+5	+5	-6
25	+5	+5	-6



Le score de Constitution initial d'un personnage est la limite absolue au nombre de fois où celui-ci peut être rappelé à la vie ou ressuscité. Chacune de ces résurrections abaisse d'un point la Constitution du personnage. La magie pourra restaurer le score de Constitution à sa valeur originale, voire la lui faire dépasser, *mais cela n'a pas le moindre effet sur le nombre de fois où le personnage peut être ressuscité !* Une fois que le personnage a épuisé sa Constitution originale, seule une intervention divine pourra le ramener à la vie, et les interventions divines ne sont réservées qu'aux plus braves et aux plus fidèles des héros !

Exemple : le score de Constitution de Glorin, au début de sa carrière d'aventurier, est de 12. Il pourra donc être ressuscité 12 fois. S'il meurt une 13ème fois, il ne pourra être *ni ressuscité ni rappelé à la vie.*

Ajustement aux Points de Vie. Ce chiffre est ajouté ou soustrait à chaque Dé de Vie lancé pour le personnage. Quels que soient les modificateurs, aucun Dé de Vie ne peut apporter moins d'1 point de vie. Si un ajustement abaisse le nombre obtenu à 0 ou moins, considérez que le résultat est 1. Utilisez toujours la Constitution actuelle du personnage pour déterminer les bonus et pénalités éventuels.

Seuls les combattants peuvent avoir un bonus de Constitution de +3 ou de +4. Les personnages non-combattants dont la Constitution est égale à 17 ou à 18 ne reçoivent qu'un bonus de +2.

Le bonus de Constitution ne s'applique plus lorsqu'un personnage atteint le niveau 10 (le niveau 9 pour les combattants et les prêtres) : après qu'il a dépassé ce niveau, ni bonus de Constitution, ni nouveaux Dés de Vie ne sont ajoutés à son total de points de vie (voir la description des classes de personnages, qui commence en page 25).

Si la Constitution d'un personnage change au cours de ses aventures, ses points de vie doivent être augmentés ou réduits afin de refléter le changement. La différence entre le bonus de Constitution actuel (s'il existe) du personnage et son ancien bonus est multipliée par son nombre de niveaux (à concurrence de 10) puis ajoutée ou soustraite à son total de points de vie. Si la Constitution de Katalpa, par exemple, passait de 16 à 17, notre guerrière gagnerait 1 point de vie pour chacun de ses niveaux (jusqu'à 10).

Choc Métabolique. Il s'agit du pourcentage de chances qu'un personnage a de survivre à un effet magique qui transforme ou fait vieillir son corps: pétrification (et dépétrification), métamorphose, vieillissement magique, etc. Ce nombre peut également être utilisé pour déterminer si un personnage reste conscient dans une situation particulièrement difficile. Exemple: un mage maléfique métamorphose son serviteur simple d'esprit en corbeau. Le serviteur, dont le score de Constitution est de 13, a 85 % de chances de survivre au changement. En supposant qu'il survive, il devra effectuer le même tirage au moment où on lui rendra sa forme normale, sous peine une nouvelle fois de trépasser.

Survie à la Résurrection. Il s'agit du pourcentage de chances qu'a un personnage d'être magiquement ressuscité ou rappelé à la vie. Le joueur doit obtenir sur un dé de pourcentage un résultat inférieur ou égal au nombre indiqué pour que la résurrection soit effective. Si le tirage échoue, le personnage est mort, quel que soit le nombre de fois où il a été ressuscité auparavant. Seule une intervention divine pourra désormais le rappeler à la vie.

Résistance au Poison. Ce chiffre modifie le jet de protection contre le poison des humains, elfes, gnomes et demi-elfes. Les nains et les petites-gens n'utilisent pas cet ajustement car il possèdent leur propre résistance au poison. Le MD dispose d'informations détaillées au sujet des jets de protection.

Régénération. Elle permet au personnage possédant une Constitution exceptionnelle (obtenue grâce à un *souhait* ou par l'intermédiaire d'un objet magique, etc.) de guérir plus vite que la normale: son corps se régénère. Il regagne 1 point de vie après le passage du nombre de tours indiqué. Les dégâts dûs au feu et à l'acide (plus profonds que ceux des blessures normales) ne peuvent cependant pas être éliminés ainsi: ils doivent guérir normalement ou être soignés par magie.

Tableau 3 : CONSTITUTION

Score de Constitution	Ajustement aux Points de Vie	Choc Métabolique	Survie à la Résurrection	Résistance au Poison	Régénération
1	-3	25 %	30 %	-2	Aucune
2	-2	30 %	35 %	-1	Aucune
3	-2	35 %	40 %	0	Aucune
4	-1	40 %	45 %	0	Aucune
5	-1	45 %	50 %	0	Aucune
6	-1	50 %	55 %	0	Aucune
7	0	55 %	60 %	0	Aucune
8	0	60 %	65 %	0	Aucune
9	0	65 %	70 %	0	Aucune
10	0	70 %	75 %	0	Aucune
11	0	75 %	80 %	0	Aucune
12	0	80 %	85 %	0	Aucune
13	0	85 %	90 %	0	Aucune
14	0	88 %	92 %	0	Aucune
15	+1	90 %	94 %	0	Aucune
16	+2	95 %	96 %	0	Aucune
17	+2(+3)*	97 %	98 %	0	Aucune
18	+2(+4)*	99 %	100 %	0	Aucune
19	+2(+5)*	99 %	100 %	+1	Aucune
20	+2(+5)**	99 %	100 %	+1	1/6 tours
21	+2(+6)**	99 %	100 %	+2	1/5 tours
22	+2(+6)***	99 %	100 %	+2	1/4 tours
23	+2(+6)****	99 %	100 %	+3	1/3 tours
24	+2(+7)****	99 %	100 %	+3	1/2 tours
25	+2(+7)****	100 %	100 %	+4	1/1 tour

* Les bonus entre parenthèses ne s'appliquent qu'aux combattants. Toutes les autres classes reçoivent un bonus maximum de 2 points par dé.

** Tous les 1 obtenus sur les Dés de Vie sont automatiquement considérés comme des 2.

*** Tous les 1 et les 2 obtenus sur les Dés de Vie sont automatiquement considérés comme des 3.

**** Tous les 1, 2 et 3 obtenus sur les Dés de Vie sont automatiquement considérés comme des 4.

Intelligence

L'Intelligence (Int) représente la mémoire, les capacités de raisonnement et d'assimilation - y compris en dehors du domaine de l'écrit - d'un personnage. Elle détermine le nombre de langues qu'il peut apprendre. L'Intelligence est la caractéristique principale des magiciens, qui doivent avoir l'esprit aiguisé pour comprendre et mémoriser leurs sorts. Un magicien dont l'Intelligence est égale à 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne. Son Intelligence détermine les sorts qu'il peut comprendre et parmi ceux-ci, le nombre qu'il lui en est possible de mémoriser chaque jour. Seuls les magiciens les plus intelligents peuvent comprendre la puissante magie des sorts de niveau 9.

Cette capacité ne donne qu'une indication générale de l'acuité mentale. Un personnage semi-intelligent (Int 3 ou 4) peut parler (avec difficulté) et est porté à réagir instinctivement ou impulsivement. Il n'est pas impossible d'en faire un personnage-joueur (PJ) mais le jouer correctement s'avèrera très difficile. Un personnage doté d'une intelligence Faible (5-7) pourra également sembler lent ou obtus. Une personne très intelligente (11



ou 12) assimile rapidement les idées nouvelles et apprend avec aisance. Un personnage de haute Intelligence haute (13 ou 14) peut résoudre la plupart des problèmes sans difficulté. Celui qui est doué d'une Intelligence exceptionnelle (15 ou 16) se situe notablement au-dessus de la norme. Un personnage génial (17-18) est prodigieux. Quiconque se situant au-delà du génie est potentiellement plus intelligent et brillant qu'on ne saurait l'imaginer.

Les véritables capacités de l'esprit ne sont cependant pas quantifiables - que ce soit en termes de Q.I., de score d'Intelligence ou d'autres barèmes. De nombreuses personnes intelligentes, voire géniales, du monde réel sont incapables d'utiliser leur esprit de manière utile et créative, ce qui leur fait perdre une bonne partie de leur potentiel. Ne vous fiez pas trop au score d'Intelligence de votre personnage : il vous faudra lui fournir la créativité et l'énergie qu'il est censé posséder.

Nombre de Langages. Il s'agit du nombre de langages que peut maîtriser un personnage en plus de sa langue natale. Cette dernière peut être parlée par tous les personnages, quelle que soit leur Intelligence. Cette connaissance ne s'applique qu'à la parole et ne s'étend ni à la lecture, ni à l'écriture. Il appartient à votre MD de décider si votre personnage connait déjà ces langues additionnelles lorsqu'il commence sa carrière, où si leur nombre ne reflète que la possibilité de les apprendre dans l'avenir. Le premier cas facilitera la communication. Le second fournira des occasions de jouer véritablement le rôle des personnages (trouver un professeur, ou créer une raison justifiant que vous ayez besoin d'apprendre telle ou telle langue). De plus, le MD peut limiter le choix des langues disponibles en fonction de sa campagne. Il est parfaitement normal de décider que votre guerrier venu des Déserts Gelés ignore la langue du Sud, pour la bonne raison qu'il n'a jamais rencontré quiconque ayant fréquenté les pays méridionaux.

Si le MD permet aux personnages d'avoir des compétences, cette colonne indique également le nombre d'unités de compétences supplémentaires gagnées en raison de l'Intelligence. Ces unités peuvent être utilisées de la manière décidée par le joueur. Le personnage n'a jamais besoin de dépenser d'unité de compétence pour parler sa langue natale.

Niveau de Sorts. Il s'agit du plus haut niveau de sorts que pourra utiliser un magicien possédant l'Intelligence correspondante.

Chance de Comprendre un Sort. Pourcentage de chances pour qu'un magicien puisse apprendre un sort particulier. Le tirage s'effectue lorsque le personnage trouve de nouveaux sorts et non lorsqu'il franchit un niveau. Pour ce faire, le magicien doit avoir accès à un livre contenant le sort. Si le joueur obtient un résultat inférieur ou égal au pourcentage indiqué, son personnage peut apprendre le sort et le copier dans son propre livre de sorts. Si le tirage est un échec, le magicien ne peut le renouveler avant d'avoir franchi un niveau d'expérience - en supposant qu'il ait alors encore accès au sort.

Règle optionnelle : Nombre de Sorts Maximum par Niveau. Il s'agit du nombre maximum de sorts qu'un magicien peut connaître au sein d'un même niveau de sorts (ce qui n'a aucun rapport avec le niveau du personnage!). Une fois qu'il aura appris le nombre maximum de sorts autorisé, il ne pourra en ajouter d'autres dans son livre de sorts (à moins que le système optionnel de recherche de sorts ne soit utilisé). Une fois un sort appris, il ne peut être oublié pour être remplacé par un autre.

Exemple : le mage Grisevague a une Intelligence de 14. Il connait à l'heure actuelle sept sorts de niveau 3. Dans le cours d'une aventure, il découvre un vieux livre de sorts moisi sur les étagères d'une bibliothèque humide et oubliée. L'ayant nettoyé, il découvre un sort de niveau 3 sur lequel il n'avait jamais posé les yeux ! Tout excité, il s'asseoit et étudie attentivement les écritures magiques. En admettant que sa distraction ne le fasse pas finir dans l'estomac d'un monstre, ses chances d'apprendre le sort sont de 60 %. Lançant un dé de pourcentage, le joueur de Grisevague obtient 37. Il comprend donc les étranges inscriptions et peut les recopier dans son propre livre de sorts. Lorsque l'opération est achevé, il possède huit sorts de niveau 3, soit un de moins que le maximum possible. Si le résultat avait été supérieur à 60, si Grisevague avait déjà eu 9 sorts de niveau 3 dans son livre, ou si le sort avait été d'un niveau supérieur au 7ème (le niveau maximum que son Intelligence lui permet de comprendre), il n'aurait pas pu l'ajouter à sa collection.

Immunité contre les Sorts. Elle est gagnée par les personnages dont l'Intelligence est exceptionnellement forte. Ceux-ci remarquent une certaine inconsistence ou inexactitude dans l'illusion ou le fantasme, ce qui leur permet automatiquement de lancer un jet de protection. Tous les bénéfices sont cumulatifs, si bien qu'un personnage possédant une Intelligence de 20, par exemple, n'est affecté ni par les illusions de niveau 1, ni par celles de niveau 2.

Tableau 4 : INTELLIGENCE

Score d'Intelligence	Nombre de Langues	Niveau de Sort	Chance de Comprendre un Sort	Nombre Maximum de Sorts/Niv.	Immunité contre les Sorts
1	0*	–	–	–	–
2	1	–	–	–	–
3	1	–	–	–	–
4	1	–	–	–	–
5	1	–	–	–	–
6	1	–	–	–	–
7	1	–	–	–	–
8	1	–	–	–	–
9	2	4e	35 %	6	–
10	2	5e	40 %	7	–
11	2	5e	45 %	7	–
12	3	6e	50 %	7	–
13	3	6e	55 %	9	–
14	4	7e	60 %	9	–
15	4	7e	65 %	11	–
16	5	8	70 %	11	–
17	6	8e	75 %	14	–
18	7	9e	85 %	18	–
19	8	9e	95 %	Tous	illusion de niveau 1
20	9	9e	96 %	Tous	illusion de niveau 2
21	10	9e	97 %	Tous	illusion de niveau 3
22	11	9e	98 %	Tous	illusion de niveau 4
23	12	9e	99 %	Tous	illusion de niveau 5
24	15	9e	100 %	Tous	illusion de niveau 6
25	20	9e	100 %	Tous	illusion de niveau 7

*Bien qu'incapable de parler, le personnage peut tout de même communiquer par gestes et grognements.



Sagesse

La Sagesse (Sag) décrit un composé des qualités spirituelles, du jugement, de l'astuce, de la volonté, du bon sens et de l'intuition. Elle peut affecter la résistance du personnage aux attaques magiques. C'est la caractéristique principale des prêtres: ceux qui possèdent une sagesse supérieure ou égale à 16 bénéficient d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'ils gagnent. Clercs, druides et autres prêtres dont la Sagesse est supérieure à 13 peuvent disposer de sorts plus nombreux que ceux auxquels leur donne normalement droit leur niveau.

Ajustement Défensif contre la Magie. Indiqué sur le Tableau 5, il s'applique aux jets de protection contre les sorts magiques qui affectent l'esprit: *charme, enjôlement, effroi, hypnotisme, illusions, possession, suggestion,* etc. Ces bonus ou pénalités s'appliquent automatiquement, sans effort conscient du personnage.

Bonus de Sorts. Indique le nombre de sorts supplémentaires qu'un prêtre (et un prêtre seulement) peut mémoriser en raison de sa grande Sagesse. Il est à noter que ceci ne s'applique que lorsque le niveau du prêtre lui permet d'apprendre des sorts du niveau concerné. Les bonus de sorts sont cumulatifs, aussi un prêtre dont la Sagesse est de 15 bénéficie-t-il de deux sorts de niveau 1 supplémentaires et d'un sort de niveau 2 supplémentaire.

Chance d'Echec d'un Sort. Il s'agit du pourcentage de chances pour qu'un sort quelconque échoue au moment où il est lancé. Les prêtres possédant un score de Sagesse assez bas risquent de voir leurs sorts faire long-feu. Lancez un dé de pourcentage chaque fois que le prêtre jette un sort. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à la chance d'échec du sort, celui-ci est dépensé sans pour autant produire le moindre effet. Il est à noter que les prêtres dont la Sagesse est au moins égale à 13 n'ont pas de soucis à se faire en ce domaine.

Immunité contre les sorts. Les personnages extrêmement sages possèdent une protection totale contre certains sorts, pouvoirs similaires à des sorts ou objets magiques produisant les effets indiqués. Ces immunités sont cumulatives, si bien qu'un personnage possédant une Sagesse de 23 est immunisé contre tous les sorts indiqués en face des scores de Sagesse 19 à 23 inclus.

Tableau 5: SAGESSE

Score de Sagesse	Ajustement Défensif contre la magie	Bonus de Sorts	Chance d'échec d'un sort	Immunité contre les sorts
1	−6	–	80 %	–
2	−4	–	60 %	–
3	−3	–	50 %	–
4	−2	–	45 %	–
5	−1	–	40 %	–
6	−1	–	35 %	–
7	−1	–	30 %	–
8	0	–	25 %	–
9	0	0	20 %	–
10	0	0	15 %	–
11	0	0	10 %	–
12	0	0	5 %	–
13	0	1er	0 %	–
14	0	1er	0 %	–
15	+1	2ème	0 %	–
16	+2	2ème	0 %	–
17	+3	3ème	0 %	–
18	+4	4ème	0 %	–
19	+4	1er, 4ème	0 %	*Amis, Charme-Personnes, Effroi, Injonction, Hypnotisme.*
20	+4	2ème, 4ème	0 %	*Immobilisation des personnes, Peur, Oubli, Rayon d'Affaiblissement, Terreur.*
21	+4	3ème, 5ème	0 %	*Charme-Monstres, Confusion, Émotion, Maladresse, Suggestion.*
22	+4	4ème, 5ème	0 %	*Chaos, Débilité Mentale, Immobilisation des Monstres, Quête Religieuse, Réceptacle Magique.*
23	+4	5ème, 5ème	0 %	*Bâtonnet de Suzeraineté, Quête Magique, Suggestion de Masse.*
24	+4	6ème, 6ème	0 %	*Antipathie/Sympathie, Charme de Masse, Sort de Mort.*
25	+4	6ème, 7ème	0 %	

Charisme

Le score de Charisme (Cha) mesure le pouvoir de persuasion, le magnétisme personnel et la capacité de commandement d'un personnage. Il ne s'agit pas d'un reflet de la beauté physique, bien que celle-ci joue à l'évidence un rôle. Cette caractéristique est importante pour toutes les classes, mais essentiellement pour les personnages devant fréquenter de nombreux personnages non-joueurs (PNJs), mercenaires, suivants et monstres intelligents. Elle décide du nombre total de compagnons d'armes que peut avoir un personnage et en affecte la loyauté, ainsi que celle de ses suivants et serviteurs.

Nombre Maximum de Compagnons d'Armes. Il s'agit du nombre maximum de personnages non-joueurs pouvant servir le personnage de façon permanente. Ce chiffre n'affecte pas le nombre de mercenaires, d'hommes d'armes, serviteurs ou autres employés qu'il peut engager.

Base de Loyauté. Cette valeur devra être ajoutée ou soustraite aux scores de loyauté (dans le GDM) des compagnons d'armes et autres serviteurs. Ceci s'avère crucial durant les batailles, puisque le moral y joue un grand rôle.

Ajustement à la Réaction. C'est le bonus ou la pénalité qui affecte le personnage en fonction de son Charisme lorsqu'il a affaire à des personnages non-joueurs ou a des créatures intelligentes. Exemple: Golmius rencontre un centaure, une créature intelligente. Hélas, le Charisme de notre personnage n'est que de 6, aussi les négociations commencent-elles avec un handicap, qu'il lui faudra rattraper en offrant généreusement présents ou renseignements.

Tableau 6: CHARISME

Score de Charisme	Nbre maximum compagnon d'Armes	Base de Loyauté	Ajustement à la réaction
1	0	−8	−7
2	1	−7	−6
3	1	−6	−5
4	1	−5	−4
5	2	−4	−3
6	2	−3	−2
7	3	−2	−1
8	3	−1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14



Ce que Signifient les Nombres

Maintenant que vous avez fini de créer les caractéristiques de votre personnage, observez-les attentivement. Que signifie donc tout cela ?

Supposons que vous ayez décidé d'appeler votre personnage " Fyron " et que vous lui ayez tiré les caractéristiques suivantes.

Force	8
Dextérité	14
Constitution	13
Intelligence	13
Sagesse	7
Charisme	6

Fyron possède des forces et des faiblesses mais il vous appartient d'interpréter la signification des chiffres. Voici deux manières différentes dont elle pourrait l'être.

1) Bien que Fyron soit en bonne santé (Con 13), il n'est guère fort (For 8) pour la bonne raison qu'il est paresseux - il n'a jamais voulu s'entraîner dans sa jeunesse et il est désormais trop tard. Ses scores de Sagesse et de Charisme (7, 6) montrent que le bon sens de mettre à profit ses qualités lui fait défaut et qu'il adopte une attitude du type " Je ne vais quand même pas m'en faire " (ce qui a tendance à irriter ses proches). Heureusement, son Intelligence (13) et sa Dextérité (14) naturelles l'empêchent d'être un minable complet.

Il vous serait donc possible de jouer Fyron comme un galopin agaçant, mais assez rusé, ne réussissant qu'avec peine à échapper à ceux qui voudraient le pulvériser.

2) Fyron dispose de plusieurs points forts - Il a beaucoup étudié (Int 13) et exercé ses capacités manuelles (Dex 14). Sa Force est malheureusement assez faible (8) par manque d'exercice (toutes ces heures passées à lire). Malgré cela, sa santé est encore bonne (Con 13). Ses scores de Sagesse et de Charisme (7, 6) sont le résultat de son manque de contact avec des gens n'appartenant pas au monde de l'érudition.

En considérant les scores de cette manière, il vous est possible de jouer Fyron comme un individu érudit, gentil, naïf et timide, qui est par ailleurs un bon bricoleur, toujours empli d'idées et d'inventions nouvelles.

De toute évidence, les caractéristiques de Fyron ne sont pas les meilleures du monde. Il est cependant possible de créer à l'aide de ces scores " décevants " un personnage à la fois intéressant et amusant à jouer. Les joueurs sont trop souvent obsédés par les " bonnes " caractéristiques. Ils abandonnent immédiatement un personnage si celui-ci ne possède pas une majorité de scores supérieurs à la moyenne. Certains pensent même qu'un personnage n'a aucun avenir s'il ne possède pas au moins une caractéristique égale à 17 ou plus ! Il est inutile de dire qu'ils refuseraient tout net d'en jouer un qui posséderait une caractéristique de 6 ou 7.

En fait la survie de Fyron a beaucoup moins à voir avec ses scores qu'avec la manière dont vous désirez le jouer. Si vous estimez qu'il a perdu d'avance, il n'a aucune chance de survivre. Mais si vous vous y intéressez et le jouez bien, alors même le personnage possédant les caractéristiques les plus basses imaginables peut donner lieu à des situations amusantes, intéressantes et excitantes pour tout le monde. A-t-il un Charisme de 5 ? Pourquoi ? Peut-être possède-t-il une cicatrice atroce. Il pourrait se comporter à table de façon répugnante. Il pourrait aussi être bien intentionné mais se débrouiller pour toujours dire la mauvaise chose au mauvais moment. A moins qu'il ne soit totalement honnête, au point d'en devenir grossier, ce qui ne risque guère de le rendre sympathique à la plupart des gens. Sa dextérité est de 3 ? Pourquoi ? Est-il naturellement maladroit ou myope comme une taupe ?

Ne vous désintéressez pas d'un personnage sous prétexte que l'une de ses caractéristiques est basse. Au contraire, considérez cet état de fait comme le moyen de créer une personnalité unique et divertissante au sein du jeu. Non seulement vous aurez du plaisir à la créer, mais les autres joueurs et le MD en auront eux-aussi en y réagissant.



Chapitre 2 : Races de Personnages-Joueurs



Après avoir créé les caractéristiques de votre personnage, il vous faut sélectionner sa race. Il ne s'agit pas d'une race au sens où nous l'entendons généralement (Caucasien, Asiatique, Noir, etc.) mais de l'une des espèces humanoïdes que renferme un monde fantastique - humains, elfes, demi-elfes, gnomes, nains, et petites-gens. Toutes sont différentes et possèdent des pouvoirs particuliers, ainsi qu'une liste de classes adoptables différente.

Les six races standard sont décrites en détail au cours de ce chapitre. Dans bien des cas, les jugements portés sur l'ensemble d'une race constituent des généralités. Les personnages-joueurs ne sont pas forcés de s'y conformer. Exemple. Le fait que les nains soient " généralement bourrus et taciturnes " ne signifie pas que nous ne pouvez pas jouer un nain jovial, mais que le nain moyen est bourru et taciturne. Si les personnages-joueurs étaient comme tout le monde, ce ne seraient pas des aventuriers. Rendez votre personnage unique : il n'en sera que plus intéressant à jouer.

Caractéristiques minimales et maximales

Toutes les races de PJs non-humains (appelés aussi " demi-humains ") doivent posséder pour leurs caractéristiques des valeurs minimales et maximales. Si vous désirez jouer un personnage demi-humain, ses caractéristiques doivent se trouver comprises dans la fourchette autorisée. Les minimums et maximums de chaque race figurent dans le Tableau 7 (les premiers avant la barre oblique, les seconds après). Le sexe du personnage n'a aucun effet sur ces valeurs.

Consultez le Tableau 7 avant de faire le moindre ajustement de race sur les caractéristiques de votre personnage. Si le score de base que vous avez déterminé s'inscrit dans la fourchette requise, l'individu peut appartenir à la race désirée, même si des ajustements ultérieurs viennent les modifier pour leur faire dépasser les maximums ou les rendre inférieurs aux minimums. Si vous satisfaisez aux obligations lors de la création du personnage, vous n'aurez plus jamais à vous en préoccuper.

Le Tableau 7 indique les maximums et minimums entre lesquels doivent se situer les caractéristiques d'un personnage nouvellement créé pour être membre d'une race demi-humaine. Tout personnage peut être humain, si le joueur le désire.

Ajustements Raciaux aux Caractéristiques

Si vous désirez que votre personnage soit un elfe, un gnome, un nain ou un petit-homme, il vous faut ajuster certaines de ses caractéristiques. Ces ajustements sont obligatoires : tous les personnages appartenant à ces races doivent les recevoir. Même si les ajustements élèvent ou abaissent les caractéristiques de votre personnage au-delà des minimums et maximums indiqués dans le Tableau 7, vous n'avez pas à changer de race. Les ajustements peuvent également élever un score jusqu'à 19 ou l'abaisser jusqu'à 2.

Tableau 8 : AJUSTEMENTS RACIAUX AUX CARACTERISTIQUES

Race	Ajustements
Elfe	+1 Dextérité ; -1 Constitution
Gnome	+1 Intelligence ; -1 Sagesse
Nain	+1 Constitution ; -1 Charisme
Petit-Homme	+1 Dextérité ; -1 Force

Restrictions de Classe et Limites en Niveaux

La race humaine possède une capacité particulière dans AD&D : les humains peuvent choisir de pratiquer n'importe quelle classe - Combattant, Magicien, Prêtre ou Larron - et peuvent y progresser jusqu'à un niveau très élevé. Les autres races disposent d'un choix de classes plus réduit et ne peuvent généralement pas s'élever au-dessus d'un certain niveau. Ces restrictions reflètent les tendances naturelles des races (les nains aiment la guerre et le combat mais n'apprécient guère la magie, etc.). Les limites sont assez hautes pour qu'un demi-humain puisse obtenir puissance et importance dans au moins une classe. Un petit-homme pourra par exemple devenir le meilleur voleur du pays mais ne sera jamais un grand guerrier.

Les limites existent aussi pour maintenir l'équilibre du jeu. La capacité des humains de jouer n'importe quel rôle et d'atteindre de hauts niveaux est leur seul avantage. Les races demi-humaines disposent d'autres pouvoirs qui les rendent intéressantes à jouer - particulièrement la capacité d'être multi-classés (voir Glossaire). Ces pouvoirs équilibrent le plaisir du jeu et la capacité de s'élever en niveaux. Demandez à votre MD les limites en niveaux imposées aux personnages non-humains.

Langages

Les langages raciaux des demi-humains peuvent être gérés de deux manières différentes, selon que votre MD utilise ou non le système optionnel des compétences. Quoi qu'il en soit, votre personnage connait automatiquement sa langue natale.

Sans le système des compétences, votre personnage commence sa vie d'aventurier en connaissant déjà un certain nombre de langues supplémentaires (selon son score d'Intelligence, voir Tableau 4). Celles-ci doivent être choisies parmi celles qui figurent dans la description de sa race.

Si vous utilisez le système des compétences, votre personnage reçoit des langues supplémentaires en utilisant des unités de compétences (voir page 51) ce qui détermine le nombre de langages qu'il connait au début de sa carrière d'aventurier (sa langue natale ne lui coûte aucune unité). Les demi-humains doivent choisir ces langages parmi ceux qui figurent dans les descriptions raciales suivantes.

Les PJs humains commencent généralement le jeu en ne connaissant que leur langue régionale - celle qu'ils parlent depuis leur naissance. Le MD peut décider de permettre aux PJs débutants de connaître des langues additionnelles (à concurrence de la limite imposée par leur score d'Intelligence ou leur nombre d'unités de compétences) s'il pense qu'ils ont eu l'occasion de les apprendre en grandissant. Dans le cas contraire, les PJs peuvent apprendre des langages supplémentaires au cours de leur carrière.

Demi-Elfes

Les demi-elfes sont les êtres de sang-mêlés les plus courants. Les relations entre les elfes, les humains et les demi-elfes sont définies de la façon suivante : 1) Quiconque ayant des ancêtres elfes et humains est soit un humain, soit un demi-elfe (les elfes n'ont que des ancêtres elfes). 2) S'il y a plus d'ancêtres humains que d'ancêtres elfes, la personne est humaine. Si les elfes sont les plus nombreux ou que les deux races sont représentées de manière égale dans l'ascendance, la personne est un demi-elfe.

Les demi-elfes ressemblent généralement beaucoup à leurs parents elfes. Ils forment un beau peuple, combinant les traits les plus agréables des deux races. Ils se mêlent librement à celles-ci, n'étant qu'un peu plus grands que l'elfe moyen (en moyenne 5 pieds 6 pouces). Leur espérance de vie est d'environ 160 ans. Ils ne possèdent pas toutes les capacités des elfes, pas plus qu'ils ne disposent de la capacité illimitée des humains de s'élever en niveaux. Enfin, dans certaines des nations les moins civilisées, les demi-elfes sont considérés avec suspicion et superstition.

Tableau 7 : CARACTERISTIQUES EXIGEES SELON LES RACES

Caractéristique	Demi-Elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petit-Homme
Force	3/18	3/18	6/18	8/18	7/18 *
Dextérité	6/18	6/18	3/18	3/17	7/18
Constitution	6/18	7/18	8/18	11/18	10/18
Intelligence	4/18	8/18	6/18	3/18	6/18
Sagesse	3/18	3/18	3/18	3/18	3/17
Charisme	3/18	8/18	3/18	3/17	3/18

*Les Petits-Hommes combattants ne font pas de tirage de Force exceptionnelle.



En général, un demi-elfe a la curiosité, l'esprit inventif et l'ambition de ses parents humains, ainsi que les sens raffinés, l'amour de la nature et les goûts artistiques de ses ancêtres elfes.

Les demi-elfes ne forment pas de communautés. on peut au contraire les rencontrer dans des communautés humaines ou elfiques. Les réactions des humains et des elfes envers les demi-elfes vont de la fascination intriguée à la xénophobie pure et simple.

Parmi tous les demi-humains, ce sont les demi-elfes qui disposent du plus grand choix de classes de personnages. Ils font généralement de bons druides ou rangers. Un demi-elfe peut choisir de devenir clerc, druide, guerrier, ranger, mage, magicien spécialiste, voleur ou barde. De plus, il lui est possible de choisir les combinaisons multi-classées suivantes : clerc (ou druide)/guerrier, clerc (ou druide)/guerrier/mage, clerc/ranger, clerc (ou druide)/mage, guerrier/mage, guerrier/voleur, guerrier/mage/voleur, et mage/voleur. Le demi-elfe doit appliquer les règles se rapportant aux personnages multi-classés.

Les demi-elfes n'ont pas de langage propre. Leur contact important avec les autres races leur permet de choisir parmi les langues suivantes (plus celles autorisées par le MD) : commun, elfe, gnome, petites-gens, gobelin, hobgobelin, orque et gnoll. Le nombre de langues que connait le personnage est limité par son Intelligence (voir Tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences qu'il consacre aux langages (si ce système optionnel est utilisé).

Les personnages demi-elfes bénéficient de 30 % de résistance aux sorts de *sommeil* ainsi qu'à tous les sorts de *charme.*

L'infravision des demi-elfes leur permet de voir jusqu'à 60 pieds dans l'obscurité.

Les portes secrètes ou cachées sont aussi difficiles à dissimuler aux demi-elfes qu'aux elfes. Un demi-elfe passant simplement à moins de 10 pieds d'une porte cachée (dissimulée derrière un rideau, etc.) a 1 chance sur 6 (1 sur 1d6) de la repérer. Si le personnage cherche activement, sa chance de repérer les portes secrètes (construites de manière à passer inaperçues) passe à 1 sur 3 (1-2 sur 1d6) ; celle de repérer les portes cachées devient de 1 sur 2 (1-3 sur 1d6).

Elfes

Les elfes sont généralement plus petits et plus minces que les humains. Leurs traits sont délicats et finement ciselés, et leur voix mélodieuse. Bien qu'ils semblent faibles, fragiles, ils sont en réalité forts et rapides. Les elfes vivent souvent plus de 1.200 ans, mais ils se sentent forcés de quitter les royaumes des hommes et des mortels bien avant cette limite. On ne sait pas très bien où ils se rendent alors, mais ce phénomène propre à leur race est indéniable.

On considère souvent les elfes comme frivoles et distants. Ce n'est pas le cas, mais les humains parviennent difficilement à cerner leur personnalité. Ils s'intéressent essentiellement à la beauté naturelle, à la danse, au chant, aux jeux et autres distractions, à moins que la nécessité ne les oblige à une autre attitude. Ils ne sont guère amateurs de bateaux, ni de mines, mais aiment cultiver la terre et observer le ciel. Bien que les elfes soient parfois arrogants ou hautains, ils considèrent leurs amis et associés comme des égaux. On gagne difficilement leur amitié mais ils n'oublient par contre jamais leurs amis (ni leurs ennemis). Ils préfèrent rester à l'écart des humains, n'aiment guère les nains et détestent les habitants maléfiques des forêts.

Leurs chansons, leur poésie et leur humour sont fins et subtils. Les elfes sont braves mais jamais téméraires. Ils mangent légèrement, boivent hydromel et vin mais rarement de façon excessive. Bien qu'ils apprécient la vue de bijoux finement ciselés, ils ne sont pas spécialement intéressés par l'argent et le profit. Ils trouvent la magie et l'escrime (ou toute autre forme raffinée de combat) fascinants. S'ils possèdent une faiblesse, c'est dans cet intéret qu'elle se situe.

La race elfique se compose de cinq branches : elfes des bois, aquatiques, gris, hauts et noirs. On suppose généralement que les personnages-joueurs elfes appartiennent au type le plus courant - hauts elfes - bien qu'ils puissent en choisir un autre avec la permission du MD (mais ce choix ne fait bénéficier d'aucun pouvoir supplémentaire). Pour l'oeil d'un étranger, les différences entre ces groupes sont essentiellement physiques, mais la plupart des elfes assurent que chacun possède une culture qui lui est propre. Les elfes aquatiques passent leur vie sous la surface des eaux et se sont adaptés à ces conditions. Les elfes gris sont considérés comme les plus nobles et les moins frivoles de leur race. Les hauts-elfes sont les plus courants. On considère les elfes des bois comme sauvages, asociaux et fantasques. Les quatre groupes précités s'entendent pour affirmer que les elfes noirs sont corrompus et maléfiques, et qu'ils n'appartiennent plus à la communauté elfique.

Un personnage-joueur elfe peut devenir clerc, guerrier, mage, voleur ou ranger. De plus, un elfe peut choisir d'être multi-classé : guerrier/mage, guerrier/voleur, guerrier/mage/voleur ou mage/voleur. (Les règles gouvernant ces combinaisons sont développées dans le paragraphe Personnages Multi-Classés, page 45).

Les elfes ont trouvé utile d'apprendre le langage de plusieurs des enfants de la forêt, qu'ils soient bon ou mauvais. Un elfe peut choisir ses langues initiales parmi les suivantes : commun, elfe, gnome, petites-gens, gobelin, hobgobelin, orque et gnoll. Le nombre de langues qu'un elfe peut apprendre est déterminé par son Intelligence (voir Tableau 4) ou par les unités de compétences qu'il consacre à cet effet (si ce système optionnel est employé).

Les personnages elfes ont 90 % de chances de résister au sort de *sommeil* et à tous les sorts de *charme.* (Voir Chapitre 9 : Combat, pour une explication de la résistance à la magie.) Ceci vient s'ajouter au jet de protection qu'autorise normalement un sort de *charme.*

Lorsqu'ils emploient un arc de n'importe quel type (mais pas une arbalète), une épée longue ou une épée courte, les elfes bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs tirages d'attaque.

Un elfe peut bénéficier d'un bonus pour surprendre ses adversaires, à condition de ne porter aucune armure métallique. Même si c'est le cas, l'elfe doit être seul, n'avoir pour compagnons que des petites-gens et d'autres elfes (eux aussi sans armure), ou bien se trouver à plus de 90 pieds du groupe de personnages qu'il accompagne. S'il remplit ces conditions, il se déplace si silencieusement que ses adversaires souffrent d'une pénalité de -4 sur leurs tirages de surprise. Si l'elfe doit ouvrir une porte ou un rideau pour attaquer, cette pénalité est réduite à -2.

L'infravision des elfes leur permet de voir jusqu'à 60 pieds dans l'obscurité.

Les portes secrètes (celles qui sont construites de manière à être difficiles à repérer) et les portes cachées (dissimulées par un écran, un rideau, etc.) ne résistent guère à leur sagacité. Lorsqu'il se contente de passer à moins de 10 pieds d'une porte cachée, un elfe a 1 chance sur 6 (1 sur 1d6) de la repérer. Cette chance passe à 1 sur 2 (1-3 sur 1d6) s'il cherche activement une telle porte, et à 1 sur 3 (1-2 sur 1d6) dans le cas des portes secrètes.

Comme noté précédemment, les elfes ajoutent 1 point à leur score initial de Dextérité. De même, puisqu'ils ne sont pas aussi solides que les humains, ils déduisent 1 point de leur score initial de Constitution.

Gnomes

Cousins éloignés des nains, les gnomes sont notablement plus petits. Comme ils le font remarquer avec fierté, ils sont aussi moins rondouillards. Leur nez est cependant nettement plus gros. La plupart des gnomes ont la peau brune ou bronze-sombre, et les cheveux blancs. Le gnome moyen vit 350 ans.

Les gnomes ont un sens de l'humour très développé et très ingénieux, notamment pour faire des farces. Ils ont un grand amour des choses vivantes et des objets finement ouvragés, notamment les gemmes et les bijoux. Les gnomes aiment toutes les sortes de pierres précieuses et sont passés maîtres dans l'art de les polir et de les tailler.

Leur habitat favori consiste en collines rocheuses bien boisées, dépourvues de présence humaine. Leur taille réduite les incite à la prudence lorsqu'ils sont confrontés aux races plus grandes - humains et elfes - mais pas à l'hostilité. Ils se montrent furtifs et discrets lorsqu'ils ne connaissent pas quel-



qu'un, ou ne lui font pas confiance, et restent réservés même dans le meilleur des cas. Vivant au coeur de mines et de terriers, ils éprouvent de la sympathie pour les nains mais estiment ridicule l'aversion de leurs cousins pour les habitants de la surface.

Un personnage de gnome peut choisir d'être guerrier, voleur, clerc ou illusionniste. Ils peut exercer deux de ces classes en même temps, mais jamais trois : guerrier/voleur, illusionniste/voleur, etc.

Compte tenu de son éducation, un personnage gnome débutant peut choisir de connaître les langues suivantes, en plus de celles que pourra lui autoriser le MD : commun, nain, gnome, petites-gens, gobelin, kobold, ainsi que la langue commune simple de tous les mammifères fouisseurs (taupes, blaireaux, belettes, musaraignes, écureuils fouisseurs, etc.) Le nombre de langages que parle un personnage débutant est déterminé par son Intelligence (voir Tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences qu'il consacre à ce domaine (si ce système optionnel est utilisé).

Tout comme leurs cousins les nains, les gnomes résistent fort bien à la magie. Un personnage-joueur gnome bénéficie d'un bonus de +1 par 3 1/2 points de Constitution qu'il possède, tout comme les nains (voir Tableau 9). Ce bonus s'applique aux jets de protection contre les bâtons, bâtonnets et baguettes magiques, ainsi que contre les sorts.

Les gnomes souffrent en revanche d'une chance d'échec de 20 % à chaque fois qu'ils utilisent un objet magique, à l'exception des armes, armures, boucliers, objets d'illusionnistes et (si le personnage est voleur) objets qui reproduisent des talents de voleur. Ce tirage est accompli chaque fois que le gnome tente d'utiliser l'objet ou, dans le cas d'un objet à utilisation continue, chaque fois que celui-ci est activé. Tout comme les nains, les gnomes peuvent sentir qu'un objet est maudit si celui-ci vient à ne pas fonctionner.

Dans une mêlée, les personnages gnomes ajoutent 1 point à leurs tirages d'attaque pour toucher kobolds ou gobelins. Lorsque des gnolls, des beuguebères, des ogres, des trolls, des ogres-mages, des géants ou des titans attaquent un gnome, ces monstres doivent soustraire 4 de leurs tirages d'attaque, compte-tenu de la petite taille de l'adversaire et de son habileté à combattre des créatures beaucoup plus grandes que lui.

L'infravision des gnomes leur permet de voir jusqu'à 60 pieds dans l'obscurité.

Etant d'exceptionnels constructeurs de tunnels, les gnomes sont capables de détecter les choses suivantes dans un rayon de 3 pas (exception : sous terre, ils peuvent déterminer à tout moment la profondeur approximative à laquelle ils se trouvent ou la direction dans laquelle ils se dirigent). Pour utiliser l'une quelconque de ces capacités, il leur est nécessaire de s'arrêter et de se concentrer pendant 1 round.

Détection de pente ascendante ou descendante dans un passage	1-5 sur 1d6
Détection de murs, plafonds ou sols instables	1-7 sur 1d10
Détermination de la profondeur approximative d'un souterrain	1-4 sur 1d6
Détermination de la direction approximative d'un souterrain	1-3 sur 1d6

Les personnages gnomes bénéficient d'un bonus de +1 sur leur score d'Intelligence, afin de refléter leur nature extrêmement curieuse. Ils souffrent par contre d'une pénalité de -1 sur la Sagesse, leur curiosité les entraînant souvent sans qu'ils s'en rendent compte dans des situations dangereuses.

Humains

Bien que les humains soient considérés dans AD&D comme une race unique, leur apparence est aussi variée que sur terre. Un PJ humain peut posséder toutes les caractéristiques raciales que permet le MD.

Les humains ne possèdent qu'une seule capacité spéciale : ils peuvent être de n'importe quelle classe de personnage et atteindre n'importe quel niveau au sein de celle-ci. Les autres races disposent de choix plus limités dans ce domaine.

Les humains sont aussi plus tolérants et sociables que la plupart des autres races, puisqu'ils acceptent nettement plus facilement la compagnie des elfes, des nains, etc.

Compte tenu de ces capacités et tendances, la race humaine est devenue une puissance significative dans le monde et dirige souvent des empires que les autres races (en raison de leurs tendances générales) auraient peine à gérer.

Nains

Les nains sont des individus courtauds et trapus, que leur taille et leur carrure rend aisément identifiables. Leur taille moyenne est de 4 pieds à 4 1/2 pieds. Ils ont les joues rouges, les yeux et les cheveux sombres. Généralement, ils vivent environ 350 ans.

Les nains sont souvent bourrus et taciturnes. Ils apprécient les travaux rudes et n'ont guère le sens de l'humour. Forts et braves, ils aiment la bière, l'hydromel et même des boissons plus fortes. Leur principal amour, cependant, est celui des métaux précieux, en particulier l'or. Ils ne dédaignent néanmoins pas les gemmes, notamment diamants et pierres opaques (à l'exception des perles qui ne trouvent pas grâce à leurs yeux). Les nains aiment la terre mais n'apprécient pas la mer. Ils ne ressentent qu'une sympathie toute relative pour les elfes et ont une haine farouche des orques et des gobelins. Leur petitesse et leur nature trapue ne les prédisposent pas à monter chevaux ou autres créatures de grande taille (bien que les poneys ne leur posent aucune difficulté), aussi se méfient-ils généralement de celles-ci. Guère friands de magie, ils n'ont que peu de talents en ce domaine, mais apprécient les combats, l'art de la guerre et les arts scientifiques : beaucoup de nains exercent la profession d'ingénieur.

Bien que les nains soient soupçonneux et avares, leur courage et leur ténacité fait plus que compenser ces défauts.

Les nains vivent de préférence dans des collines ou des régions montagneuses. Ils préfèrent vivre dans la solidité et l'obscurité rassurante que l'on trouve sous la terre. Ils possèdent plusieurs capacités spéciales dues à leur vie souterraine et sont connus pour leur exceptionnelle résistance à la magie et au poison.

Un personnage nain peut devenir clerc, guerrier ou voleur. Il lui est aussi possible de choisir les professions multi-classées suivantes : guerrier/clerc ou guerrier/voleur.

Compte tenu de leur existence souterraine, les nains ont appris par nécessité les langages de plusieurs de leurs voisins, amicaux ou hostiles. Les langues que peut initialement parler un nain sont le commun, le nain, le gnome, le gobelin, le kobold, l'orque et toutes celles qu'il plaira au MD d'autoriser. Le nombre de langues qu'il parle réellement est déterminé par son Intelligence (voir Tableau 4) ou par les unités de compétences qu'il consacre à ce domaine (si ce système optionnel est utilisé).

Les nains sont réfractaires par nature à la magie et n'utilisent jamais de sorts magiques (les sorts cléricaux leur sont cependant permis). Ceci leur confère un bonus sur les jets de protection contre les bâtons, bâtonnets et baguettes magiques, ainsi que contre les sorts. Ce bonus est égal à +1 par 3 1/2 points de Constitution qu'ils possèdent. Exemple : un nain dont le score de Constituion est 7 bénéficie d'un bonus de +2 sur les jet de protection. Ces bonus sont résumés dans le Tableau 9.

Tableau 9 : BONUS DE CONSTITUTION SUR LES JETS DE PROTECTION

Score de Constitution	Bonus sur les Jets de Protection
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

De même, les nains résistent extrêmement bien aux substances toxiques. Ils effectuent leurs jets de protection contre le poison avec le même bonus que ceux contre les attaques magiques (voir Tableau 9).

Compte-tenu de leur nature non magique, les nains ont en revanche du mal à utiliser des objets magiques. Tous les objets qui ne sont pas particulièrement destinés à la classe du personnage ont 20 % de chances de ne pas fonctionner lorsque celui-ci les utilise. Ce tirage s'effectue chaque fois que le nain tente d'utiliser un objet. Un non-fonctionnement n'affecte qu'une seule utilisation : lors de la suivante, l'objet pourra fort bien marcher normalement. Pour les objets qui opèrent de



manière continue, le tirage s'effectue au moment où ils sont utilisés pour la première fois lors d'une rencontre. Si l'objet fonctionne, il continuera à le faire tant qu'il ne sera pas désactivé. Un nain devra par exemple faire un tirage en enfilant une *robe de camouflage,* mais aucun autre ne sera nécessaire avant qu'il l'ait enlevée. Si un objet maudit ne fonctionne pas, le personnage en reconnait la nature et peut s'en débarrasser. Les défauts de fonctionnement s'apppliquent aux bâtons, baguettes, bâtonnets, anneaux, amulettes, potions, trompes, joyaux et tous autres objets magiques, à l'exception des armes, des armures, des boucliers, des gantelets et des ceintures. Cette pénalitées ne s'appplique pas aux clercs nains utilisant des objets cléricaux.

En mêlée, les nains ajoutent 1 à leurs tirages d'attaque pour toucher orques, demi-orques, gobelins et hobgobelins. Lorsque les ogres, trolls, ogres-mages, géants ou titans attaquent des nains, ces monstres doivent soustraire 4 de leur tirage d'attaque, compte tenu de la petit taille de leurs adversaires et de l'habileté de ceux-ci à combattre des créatures beaucoup plus grandes qu'eux.

L'infravision des nains leur permet de voir jusqu'à 60 pieds dans l'obscurité.

Les nains sont des mineurs de grand talent. Sous terre, il leur est possible de détecter les choses suivantes lorsqu'ils se trouvent à moins de 10 pieds du phénomène en question (mais ils peuvent déterminer à tout moment la profondeur approximative à laquelle ils se trouvent).

Détection de pentes ascendantes ou descedantes dans un passage	1-5 sur 1d6
Détection d'un tunnel/ construction/passage récent	1-5 sur 1d6
Détection de murs ou pièces pivotants/coulissants	1-4 sur 1d6
Détection de pièges, trappes ou puits en maçonnerie	1-3 sur 1d6
Détection de la profondeur approximative d'un souterrain	1-3 sur 1d6

Il est à noter que le nain doit intentionnellement essayer de déterminer ces informations : elles ne lui viennent pas à l'esprit automatiquement.

Etant solidement bâtis, les nains ajoutent 1 point à leur score initial de Constitution. Leur nature soupçonneuse et bourrue leur fait soustraire 1 point de leur score initial de Charisme.

Petites-Gens

Les petites-gens sont des êtres de petite taille, généralement replets, qui ressemblent à de petits humains. Leurs visages sont ronds et larges, la plupart du temps rubiconds. Leurs cheveux sont en général bouclés et le dessus de leurs pieds couvert de poils épais. Lorsque la chose est possible, ils préfèrent se passer de chaussures. Leur espérance de vie typique est d'approximativement 150 ans.

Les petits-hommes sont robustes et travailleurs, généralement paisibles et calmes. Ils préfèrent le confort de leur maison à la vie d'aventuriers. Bon vivants, ils apprécient l'humour irrévérencieux et aiment à inventer des histoires. En fait, il leur arrive d'être un peu ennuyeux. Les petits-hommes ne sont pas très liants mais se montrent attentifs et se mêlent à la conversation lorsqu'ils se trouvent en bonne compagnie. L'argent ne les intéresse que comme moyen d'obtenir le confort qu'ils désirent. Bien qu'ils ne soient pas spécialement braves ni ambitieux, ils sont généralement honnêtes et travaillent dur quand besoin est.

Bien qu'ils effectuent la plupart de leurs travaux à la surface du sol, les maisons des petits-hommes sont des terriers décorés avec goût. Les elfes ont pour eux une affection un peu paternaliste. Les nains les tolèrent avec bonhomie, les pensant faibles et innoffensifs. Les gnomes, bien qu'ils boivent plus et mangent moins, aiment beaucoup les petites-gens, en qui ils voient des esprits frères. Les petites-hommes étant plus ouverts que ces trois autres peuples, ils ont avec eux de bien meilleures relations que ceux-ci n'en entretiennent entre eux.

Il existe trois types de petites-gens : les Pieds-Velus, les Grands-Gars et les Costauds. Les Pieds-Velus sont les plus courants, mais un personnage-joueur peut faire partie de n'importe quelle catégorie.

Un personnage petit-homme peut choisir d'être clerc, guerrier, voleur ou, s'il est multiclassé, guerrier/voleur. Dans ce dernier cas, il se conforme aux règles concernant les personnages multi-classés.

En raison de leurs contacts avec les autres, les petites-gens peuvent choisir leurs langages initiaux parmi les suivants : commun, petites-gens, nain, elfe, gnome, gobelin et orque, en plus de tous ceux qu'autorisera éventuellement le MD. Le nombre exact de langues connues par le personnage est fixé par son Intelligence (voir Tableau 4) ou par le nombre d'unités de compétences qu'il consacre à ce domaine (si ce système optionnel est utilisé).

Tous les petits-hommes ont une grande résistance aux sorts magiques, aussi bénéficient-ils d'un bonus de +1 par 3 1/2 points de constitution, sur les jets de protection contre les bâtons, bâtonnets, baguettes et sorts. Les bonus résultants figurent dans le Tableau 9.

Les petites-gens ont une résistance similaire aux poisons de toutes sortes, aussi gagnent-ils un bonus de Constitution identique au précédent (+1 à +5, selon le score de Constitution) sur leurs jets de protection contre le poison.

Les petites-gens sont naturellement disposés à utiliser frondes et armes de jet. Lancer des pierres est le sport favori de bien des enfants de cette race. Tous les petits-hommes bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs tirages d'attaque lorsqu'ils utilisent armes de jet ou frondes.

Un petit-homme peut bénéficier d'un bonus pour surprendre ses adversaires, à la condition de ne pas porter d'armure métallique. De plus, il devra être seul, accompagné seulement d'elfes ou d'autres petites-gens, ou encore être éloigné d'au moins 90 pieds de son groupe pour que le bonus s'applique. S'il remplit les conditions, ses adversaires souffrent d'une pénalité de -4 sur leurs jets de surprise. Si le petit-homme doit ouvrir porte ou rideau pour agir, ce malus passe à -2.

Certains petits-hommes sont équipés d'infravision, selon leur ascendance. Tout personnage petit-homme a 15 pour cents de chances d'avoir une infravision normale (ce qui signifie qu'il s'agit d'un Costaud pur sang), à 60 pieds. Si ce n'est pas le cas, il y a 25 % de chances pour qu'il dispose d'une infravision limitée (sang-mêlé Costaud/ Grand-Gars ou Costaud/Pieds-Velus), ne fonctionnant qu'à 30 pieds.

De plus, dans les souterrains, tous les petits-hommes ayant du sang Costaud dans les veines peuvent remarquer si l'inclinaison d'un passage est ascendante ou descendante, avec 75 pour cents de chances de succès (1-3 sur 1d4). La moitié du temps, ils sont capables de déterminer la direction dans laquelle ils se dirigent (1-3 sur 1d6). Ces capacités ne fonctionnent que lorsque le personnage se concentre sur l'information désirée, à l'exclusion de toute autre chose, et seulement s'il s'agit d'un Costaud pur ou sang-mêlé.

Les personnages de petites-gens souffent d'une pénalité de -1 sur leur score de Force et bénéficient d'un bonus de +1 sur leur score de Dextérité.

Autres Caractéristiques

Lorsque vous aurez choisi votre race, vous aurez peut-être envie de détailler l'aspect physique de votre personnage. Il ne s'agit pas d'une obligation, mais ces informations sont souvent utiles, voire vitales, pour jouer correctement un rôle.

Vous pouvez déterminer à votre guise le sexe et le nom de votre personnage. Celui-ci peut-être du même sexe que vous ou du sexe opposé.

Certaines personnes estiment important de savoir si leur personnage est gaucher ou droitier. Cela n'a aucune influence sur le jeu, tous les personnages étant supposés pouvoir se servir correctement de leurs deux mains (cela ne signifie pas que tous soient entraînés à se battre avec deux armes). Il est plus facile de décider que votre personnage est conçu comme vous en ce domaine, ce qui permettra d'obtenir une proportion normale de droitiers et de gauchers.

Il pourra parfois être utile de connaître la taille et le poids de votre personnage. Le meilleur moyen de les déterminer est encore de les choisir, avec l'agrément du MD. Si vous désirez un guerrier humain petit et rondouillard, sélectionnez la taille et le poids correspondant. Tailles et poids peuvent aussi être déterminés aléatoirement en utilisant le Tableau 10 (page suivante). Prenez le score de base approprié et ajoutez-y le résultat du



dé modificateur. Comme tous les Tableaux, celui-ci peut créer des résultats ridicules (c'est l'un des problèmes des tirages aléatoires) et ne peut de plus donner une image exacte de la variété de l'humanité (ou de la demi-humanité). Il ne reproduit qu'une fourchette raisonnablement moyenne pour chaque race. Les tailles et les poids de races demi-humaines ne figurant pas sur le Tableau doivent être choisis par le MD.

L'homme le plus grand ayant jamais vécu mesurait 8 pieds 11,1 pouces, alors que la plus grande femme atteignait 8 pieds 1,25 pouces. L'homme le plus petit ne mesurait que 26,5 pouces et la plus petite femme 24 pouces. Bien que les humains les plus légers figurent aussi parmi les plus petits, l'homme le plus lourd pesait environ 1.400 livres pour une taille de seulement 6 pieds 1 pouce. On pense que la femme la plus lourde pesait 880 livres. Ces chiffres prouvent à l'évidence qu'il existe une grande variété de choix pour les personnages-joueurs. (Rappelons pour l'ensemble de cet ouvrage que 1 pied = 30 cm, 1 pouce = 2,5 cm, 1 pas = 90 cm, 1 livre = 0,5 kg).

Les joueurs désireront peut-être aussi connaître l'âge de départ de leur personnage. Les personnages humains peuvent commencer leur carrière à l'âge qui leur plait, à condition que le MD en donne l'autorisation. Néanmoins on suppose que tous les aventuriers débutants ont au moins 16 ans, car il leur faut grandir physiquement, émotionellement et gagner un peu d'expérience pratique avant de braver les rigueurs d'une vie d'aventure. Il est possible d'utiliser la table 11 pour déterminer un âge de départ (ajouter le résultat du dé spécifié à l'âge de base pour obtenir l'âge de départ du personnage) et l'espérance de vie probable du personnage - en admettant qu'il mène une existence paisible. Les humains sont aussi inclus dans cette liste pour que vous puissiez déterminer aléatoirement leur âge si vous le désirez. L'âge maximum d'un personnage devra être déterminé et noté secrétement par votre MD. Les personnages-joueurs peuvent avoir une idée de leur espérance de vie mais il leur est impossible de la connaître avec précision.

A mesure qu'un personnage vieillit, ses scores de caractéristiques sont affectés. Lorsqu'il dépasse la moitié de son âge maximum de base (45 ans pour un humain), le personnage perd 1 point de Force (ou la moitié de son pourcentage de force exceptionnelle) et 1 point de Constitution, mais gagne 1 point d'Intelligence et de Sagesse. Au deux-tiers de son âge maximum de base (60 ans pour un humain), il perd 2 points de Force supplémentaires (ou la totalité de son pourcentage de Force exceptionnelle, plus 1 point), 2 points de Dextérité et 1 autre point de Constitution, mais il gagne 1 point de Sagesse. Lorsqu'il atteint son âge maximum de base, le personnage perd encore 1 point de Force, de Dextérité et de Constitution, mais il gagne 1 point d'Intelligence et de Sagesse. Tous les ajustements successifs sont cumulatifs. Voir Tableau 12 pour un résumé de ces effets.

Bien que de nombreuses personnes aient prétendu avoir vécu très longtemps, l'humain le plus vieux dont on connaisse réellement l'âge avait 113 ans en 1988 et vit toujours !

Il peut arriver qu'un sort ou un objet magique ajoute ou soustraie des années à la vie d'un personnage-joueur. Ce phénomène magique peut avoir deux effets différent. Parfois il affecte le personnage physiquement. Un sort de Rapidité, par exemple, fait vieillir d'un an ceux qu'il touche. Ce temps est immédiatement ajouté à l'âge du personnage qui adopte instantanément l'apparence qu'il aurait eue un an plus tard (quelques rides de plus, etc.). Les personnages qui vieillissent ainsi magiquement ne bénéficient pas des augmentations d'Intelligence et de Sagesse - celles-ci nécessitant l'écoulement réel du temps - mais ils souffrent par contre des diminutions de Force, de Dextérité et de Constitution. Celles-ci reflètent la dégénérescence du corps. Le vieillissement physique peut aussi être annulé de la même manière. Certaines potions rajeunissent les personnages. En ce cas leur apparence physique est restaurée. Ils retrouvent leur vigueur perdue (For, Dex et Con) mais n'en perdent pas pour autant le bénéfice de leur expérience (Sag et Int).

Le vieillisement magique peut aussi augmenter ou diminuer l'espérance de vie des personnages. En ce cas, leur âge actuel n'est pas modifié. Tous les ajustements sont faits par le MD sur l'âge maximum du personnage (que seul le MD connait). Exemple : un humain trouve une fontaine magique qui procure une grande longévité (10 à 60 ans de plus). Le MD a déjà déterminé que ce personnage devait vivre 103 ans (base 90 + 2d20, en ce cas 13). L'eau de la fontaine ajoute 40 ans à ce total, si bien qu'à moins de mourir de mort violente, le personnage vivra 143 ans. Il ressent toujours les effets du vieillissement au même âge (45, 60 et 90 ans) mais la période durant laquelle il sera considéré comme un aîné vénérable de son peuple est augmentée de 40 ans.

Votre personnage possède encore beaucoup de caractéristiques personnelles - couleur des yeux et des cheveux, allure générale, voix, traits remarquables et personnalité. Il n'y a pas de tableaux pour ces choses et ne doit pas y en avoir. En tant que joueur, votre travail est d'inventer ces détails, créant ainsi le type de personnage que vous désirez jouer. Vous en connaitrez probablement plusieurs dès le départ (préférez-vous un guerrier robuste et gigantesque ou un mince et prudent bretteur ?) ; d'autres, notamment la personnalité du personnage, grandiront et prendront forme à mesure que vous jouerez. Souvenez-vous que vous êtes un acteur et que le personnage est votre rôle !

Tableau 10 : TAILLES ET POIDS MOYENS

Race	Taille en Pouces Base*	Taille en Pouces Modificateur	Poids en Livres Base*	Poids en Livres Modificateur
Demi-Elfe	60/58	2d6	110/85	3d12
Elfe	55/50	1d10	90/70	3d10
Gnome	38/36	1d6	72/68	5d4
Nain	43/41	1d10	130/105	4d10
Petit-Homme	32/30	2d8	52/48	5d4
Humain	60/59	2d10	140/100	6d10

*Les femmes sont généralement plus petites et plus légères que les hommes. Les tailles et poids de base sont donc divisés en valeurs homme/femme (il en est de même pour les demi-humains). Il est à noter que le modificateur permet toujours une fourchette importante dans les deux catégories.

TABLEAU 11 : AGE

Race	Age de Départ Age de Base	Age de Départ Variable	Age Maximum (Base + Variable)
Demi-Elfe	15	1d6	125 + 3d20
Elfe	100	5d6	350 + 4d100*
Gnome	60	3d12	200 + 3d100
Nain	40	5d6	250 + 2d100
Petit-Homme	20	3d4	100 + 1d100
Humain	15	1d4	90 + 2d20

*Lorsqu'il atteint cet âge, un elfe ne meurt pas. Il ne peut cependant résister à l'impulsion de migrer vers un pays mystérieux, quittant le monde des hommes.

TABLEAU 12 : EFFETS DU VIEILLISSEMENT

Race	Age Moyen* (1/2 Base Max.)	Vieux** (2/3 Base Max.)	Vénérable*** (Base Max.)
Demi-Elfe	62 ans	83 ans	125 ans
Elfe	175 ans	233 ans	350 ans
Gnome	100 ans	133 ans	200 ans
Nain	125 ans	167 ans	250 ans
Petit-Homme	50 ans	67 ans	100 ans
Humain	45 ans	60 ans	90 ans

*-1 For/Con ; +1 Int/Sag
** -2 For/Dex, -1 Con ; +1 Sag
*** -1 For/Dex/Con ; +1 Int/Sag



Chapitre 3: Classes de Personnages-Joueurs

Après avoir choisi la race de votre personnage, vous devez sélectionner sa classe. Celle-ci est l'équivalent d'une profession, d'une carrière. Elle représente le domaine dans lequel le personnage a travaillé, s'est entraîné, au cours de sa jeunesse. Si vous désirez devenir médecin, vous ne pouvez pas simplement sortir de chez vous et commencer à exercer immédiatement: il vous faut faire des études. La même règle est valable pour les personnages de AD&D. Ils sont supposés avoir accompli un entraînement, sous la surveillance de maîtres, avant de commencer leur carrière d'aventurier. Aujourd'hui, armés d'un peu de savoir, ils sont prêts à se faire un nom et à chercher fortune.

Les classes de personnages sont divisées en quatre groupes, en fonction de leur occupation principale: combattant,magicien, prêtre et larron. Toutes les classes comprises dans un groupe ont de nombreux points communs: elles partagent les mêmes Dés de Vie, les mêmes tables de combat et les mêmes jets de protection. Chacune possède cependant ses propres capacités et pouvoirs qui n'appartiennent qu'à elle. Chaque joueur doit choisir le groupe de son personnage, puis une classe au sein de ce groupe.

Combattant	**Magicien**	**Prêtre**	**Larron**
Guerrier	Mage	Clerc	Voleur
Ranger	*Illusionniste*	*Druide*	*Barde*
Paladin	*Autre*	*Autre*	

Les classes standard sont guerrier, mage, clerc et voleur. Ce sont des archétypes historiques et légendaires communs à de nombreuses cultures. Elles se prêtent donc fort bien à n'importe quelle campagne de AD&D. Toutes les autres classes sont optionnelles. Votre MD pourra décider que l'une ou plusieurs de ces classes optionnelles ne peut s'inscrire dans sa campagne. Il vous faudra donc le consulter avant de choisir l'une d'entre elles pour votre personnage.

Pour vous aider à choisir, chaque groupe et ses classes associées sont décrits brièvement ci-dessous. Vous en trouverez plus loin une description détaillée.

Combattant: Il existe trois classes de combattants différentes: guerrier, paladin et ranger. Toutes sont très entraînées au maniement des armes et dans la pratique des arts de la guerre.

Le *guerrier* est un champion, un homme d'épée et un soldat. Il vit ou meurt par sa connaissance des armes et des tactiques militaires. On peut trouver au premier rang de toutes les batailles des guerriers combattant pied à pied monstres et autres ennemis. Un bon guerrier doit être fort et en bonne santé s'il veut avoir un espoir de survivre.

Le *paladin* est un combattant courageux et pur ; il personnifie le bien et la vérité. Comme le guerrier, c'est un homme de combats. Il vit cependant pour ses idéaux de droiture, de justice, d'honnêteté, de piété et de chevalerie. Il s'efforce de constituer le vivant exemple de ces vertus, afin que les autres profitent de sa sagesse, tout en bénéficiant de ses actions.

Le *ranger* est un combattant et un homme des forêts. Fort habile au métier des armes, il connait bien le pistage et la forêt en général. Le ranger protège et guide souvent les voyageurs perdus et les honnêtes paysans. Pour vivre vieux, un ranger doit être fort et comprendre les lois de la nature.

Magicien: un magicien désire maîtriser les énergies magiques qu'il façonne pour les lancer sous forme de sorts. A cet effet, il étudie d'étranges langues, des événements obscurs et occupe le plus clair de son temps à la recherche magique.

Pour survivre, un magicien doit se fier à son intelligence et à ses connaissances. On le voit rarement partir à l'aventure sans une suite de guerriers et d'hommes d'armes.

Puisqu'il existe différents types (ou écoles) de magie, il existe différents types de magiciens. Le mage étudie tous les types de magie et apprend une grande variété de sorts. Son éventail de connaissance le rend bien adapté aux exigences de l'aventure. L'illusionniste est un exemple de la manière dont un magicien peut se spécialiser dans une école de magie particulière, l'illusion dans ce cas précis.

Prêtre: un prêtre se charge des besoins spirituels d'une communauté ou d'un lieu. Deux types de prêtres - clercs et druides - sont décrits dans le *Manuel des Joueurs*. D'autres peuvent être créés par le MD pour s'adapter à une campagne particulière.

Le *clerc* est un prêtre (de n'importe quelle religion) qui sert une communauté, à la fois protecteur et guérisseur. Ses pouvoirs ne sont cependant pas tous défensifs. Lorsque le mal se fait menaçant, un clerc est parfaitement armé pour aller le détruire sur son propre terrain.

La classe de *druide* est optionnelle. C'est un exemple de la manière dont un prêtre peut s'adapter à un certain environnement. Le druide sert la cause de la neutralité ; sa communauté, c'est la nature. Il utilise ses pouvoirs spéciaux pour la protéger et pour maintenir l'équilibre du monde.

Larron: les larrons se rencontrent dans le monde entier, partout où des gens s'assemblent et où de l'argent change de mains. Alors que de nombreux larrons ne sont motivés que par le désir d'amasser une fortune le plus aisément possible, d'autres ont de nobles buts: ils utilisent leurs talents pour redresser les torts, prêcher la bonne volonté ou contribuer au succès d'un groupe d'aventuriers.

Il existe deux types de larrons: les voleurs et les bardes.

Pour accomplir ses buts, qu'ils soient bons ou mauvais, le *voleur* est un excellent chapardeur. Ses qualités sont la ruse, l'adresse et la discrétion. Il n'appartient qu'à lui de les tourner contre les passants innocents et les riches marchands plutôt que contre les oppresseurs et les monstres.

Le *barde* est également un larron, mais il est très différent du voleur. Sa force repose dans sa personnalité agréable et charmante. C'est elle, en plus de son intelligence, qui lui permet de se faire une place dans le monde. Le barde est un musicien talentueux et un entrepôt vivant de rumeurs, de récits héroïques et de légendes - vraies ou fausses. Il apprend un peu de tout ce qui croise son chemin. Il effleure tous les sujets mais n'en maîtrise aucun. Bien que de nombreux bardes soient des coquins, leurs histoires et leurs chansons sont les bienvenues dans la plupart des lieux.

Caractéristiques Requises par les Classes

Chacune des classes de personnages exige des scores minimums dans certaines caractéristiques, et le personnage doit s'y conformer. Si les scores du vôtre sont trop bas pour lui permettre d'appartenir à aucune classe, demandez à votre MD la permission de retirer une ou plusieurs de vos caractéristiques, voire de recréer un nouveau personnage. Si vous voulez absolument que votre personnage appartienne à une classe particulière mais que ses scores sont trop bas, votre MD pourra vous permettre de les augmenter jusqu'aux minimums requis. Il vous faut cependant le lui demander avant. Ne comptez de toute façon pas sur lui pour augmenter l'une quelconque de vos caractéristiques au-delà de 16.

Tableau 13: MINIMUM REQUIS PAR CLASSE

Classe	For	Dex	Con	Int	Sag	Cha
Guerrier	9	–	–	–	–	–
Paladin*	12	–	9	–	13	17
Ranger*	13	13	14	–	14	–
Mage	–	–	–	–	9	–
Spécialiste*	Var	Var	Var	Var	Var	Var
Clerc	–	–	–	–	9	–
Druide*	–	–	–	–	12	15
Voleur	–	9	–	–	–	–
Barde*	–	12	–	13	–	15

*Classe de personnage optionnelle. Les spécialistes comprennent les illusionnistes.

Description des Classes

Les descriptions de classes complètes qui suivent vous donneront sur les différents groupes les informations spécifiques et détaillées dont vous avez besoin. Celles qui se rapportent à l'ensemble du groupe figurent au début de chaque paragraphe, avant que les classes ne soient présentées.

Les descriptions utilisent des termes techniques qui ne vous sont peut-être pas familiers: la plupart sont expliquées dans le cours du texte, mais vous pouvez aussi les chercher dans le Glossaire.

Les *Points d'Expérience* mesurent ce qu'un personnage à appris et la manière dont il a



amélioré ses capacités durant ses aventures. Les personnages gagnent des points d'expérience en réussissant des aventures et en accomplissant des actes spécifiquement associés à leur classe. Un guerrier gagne par exemple plus d'expérience qu'un voleur en affrontant des monstres car son entraînement met l'action sur le combat, alors que celui du voleur le met sur la discrétion et sur la ruse. D'aventure en aventure, les personnages accumulent les points d'expérience. Lorsqu'ils en ont le nombre nécessaire, ils s'élèvent au niveau d'expérience supérieur, gagnant ainsi des capacités et des pouvoirs supplémentaires. Les tableaux de niveaux d'expérience donnés pour chaque classe présentent les nombres totaux de points d'expérience accumulés nécessaires pour atteindre chaque niveau.

Certains MDs exigeront qu'un personnage dépense une certaine quantité de temps et d'argent pour s'entraîner avant d'atteindre le niveau d'expérience suivant. Le vôtre vous fera connaître en temps voulu les modalités de votre avancement.

Le *niveau* mesure la puissance du personnage. Un personnage débutant commence au 1er niveau. Pour atteindre le suivant, il doit accumuler un certain nombre de points d'expérience. Les différentes classes ne progressent pas à la même vitesse. Chaque montée de niveau améliore les capacités et le potentiel de survie du personnage.

La *Caractéristique Principale* est celle (ou celles) qui est la plus importante pour une classe donnée. Un guerrier doit être fort, un mage intelligent ; leurs caractéristiques principales sont donc respectivement la Force et l'Intelligence. Certaines classes de personnages en ont plusieurs. *Un personnage dont* ***toutes*** *les caractéristiques principales sont égales à 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.*

Combattant

Le groupe des combattants comprend les classes de héros qui se fraient essentiellement un chemin dans le monde à la force des armes: guerriers, paladins et rangers.

Les combattants peuvent utiliser toutes les armes et porter tous les types d'armures. Ils obtiennent 1-10 (1d10) points de vie par niveau et peuvent bénéficier d'un bonus spécial de Constitution qui s'y rajoute et qui est le privilège de leur classe.

En contrepartie, les combattants disposent d'un choix limité en matière d'objets magiques et de sorts.

Tous les combattants utilisent le Tableau 14 pour déterminer leur avancement en niveaux à mesure qu'ils gagnent des points d'expérience.

Tous les combattants gagnent un Dé à Vie à 10 faces par niveau, du 1er au 9ème. *Après le 9ème niveau, ils ne gagnent que 3 points de vie par niveau et ne bénéficient plus de leur bonus de Constitution.*

Tableau 14: NIVEAUX D'EXPERIENCE DES COMBATTANTS

Niveau	Guerrier	Paladin/ Ranger	Dés de Vie (d10)
1	0	0	1
2	2,000	2,250	2
3	4,000	4,500	3
5	16,000	18,000	5
6	32,000	36,000	6
7	64,000	75,000	7
8	125,000	150,000	8
9	250,000	300,000	9
10	500,000	600,000	9+3
11	750,000	900,000	9+6
12	1,000,000	1,200,000	9+9
13	1,250,000	1,500,000	9+12
14	1,500,000	1,800,000	9+15
15	1,750,000	2,100,000	9+18
16	2,000,000	2,400,000	9+21
17	2,250,000	2,700,000	9+24
18	2,500,000	3,000,000	9+27
19	2,750,000	3,300,000	9+30
20	3,000,000	3,600,000	9+33

Lorsqu'ils s'élèvent en niveau, tous les combattants gagnent la possibilité de porter plus d'une attaque de mêlée par round. Le Tableau 15 montre le nombre d'attaques de mêlée par round que peuvent porter guerriers, paladins et rangers, en fonction de leur niveau.

Tableau 15: NOMBRE D'ATTAQUES DE MÊLÉE PAR ROUND DES COMBATTANTS

Niveau du Combattant	Attaques/Round
1-6	1/round
7-12	3/2 rounds
13 +	2/round

Guerrier

Minimum Requis: Force 9
Caractéristique Principale: Force
Races Autorisées: Toutes

L'attribut principal d'un guerrier est sa Force. Pour devenir guerrier, un personnage doit avoir un minimum de 9 en Force. Un bon score de Dextérité est aussi souhaitable.

Un guerrier dont le score de Force (sa caractéristique principale) est de 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10% sur tous les points d'expérience qu'il gagne.

Un grande Force donne de plus au guerrier une meilleure chance de toucher ses adversaires et augmente les dégâts qu'infligent ses coups.

Le guerrier est un combattant, un expert en armes et, s'il est intelligent, en tactique et en stratégie. Les légendes regorgent de guerriers célèbres: Hercule, Persée, Hiawatha, Beowulf, Siegfried, Cuchulain, Petit Jean, Tristan ou Sinbad. L'histoire est peuplée de grands guerriers et de grands généraux: Le Cid, Hannibal, Alexandre le Grand, Charlemagne, Spartacus, Richard Coeur-de-Lion ou Belisarius. Votre guerrier pourra prendre modèle sur n'importe lequel de ceux-là ou bien être unique. Une visite à la bibliothèque municipale devrait pouvoir vous faire découvrir de nombreux guerriers héroïques.

Les guerriers peuvent être de n'importe quel alignement: bon ou mauvais, loyal ou chaotique, ou neutre.

Maître des armes, le guerrier est le seul personnage pouvant avoir une spécialisation (règle exposée au chapitre 5). Une spécialisation permet au guerrier d'utiliser une arme particulière avec une habileté exceptionnelle, augmentant ses chances de toucher et les dégâts qu'il inflige avec elle. Un guerrier n'est pas obligé de se spécialiser dans une arme: le choix appartient au joueur. Aucune autre classe de personnage - pas même ranger ou paladin - ne peut bénéficier d'une spécialisation martiale.

Bien que les guerriers ne puissent lancer de sorts, il leur est possible d'utiliser des objets magiques, notamment potions, scrolls de protection, la plupart des anneaux et toutes les formes d'armures, d'armes ou de boucliers enchantés.

Lorsqu'un guerrier atteint le 9ème niveau (devenant un "Seigneur"), il peut attirer automatiquement des hommes d'armes. Ces soldats, ayant entendu parler de lui, viennent le rejoindre en espérant gagner gloire, aventure et or. Ils sont loyaux tant qu'ils sont bien traités, bien payés et victorieux. Les mauvais traitements ou une campagne désastreuse pourront provoquer murmures, désertions et même mutinerie. Pour attirer des hommes d'armes, le guerrier doit posséder un château ou une place-forte, entouré d'une parcelle de terre de bonne taille. Lorsqu'il s'établit en tant que souverain de cette région, les soldats rejoignent son domaine, augmentant donc sa puissance. De plus, le guerrier peut lever des impôts et faire fructifier ses terres qui lui rapporteront alors un bénéfice régulier. Votre MD dispose de tous les renseignement sur la manière d'acquérir et de gouverner une baronnie.

En plus des hommes d'armes normaux, un guerrier de niveau 9 attire également des gardes du corps d'élite (sa "garde personnelle"). Bien que ces soldats soient toujours des mercenaires, ils font preuve d'une plus grande loyauté envers leur seigneur que les hommes de troupe. En retour, il attendent de meilleures conditions de vie et une paie supérieure à celle de ceux-ci. Bien que l'unité d'élite puisse être déterminée aléatoirement, il est préférable de demander à votre MD de la choisir. Ceci lui permet de créer une troupe cohérente en fonction de la campagne.

Tableau 16: SUIVANTS DU GUERRIER

Lancez un dé de pourcentage pour chacun des sous-tableaux du Tableau 16 : une fois pour le chef de la troupe, une fois pour les soldats eux-mêmes et une fois pour la garde personnelle du guerrier.

d100	Chef (et objets magiques suggérés)
01-40	Guerrier de niveau 5, armure de plates, bouclier, *hache d'armes +2*
41-75	Guerrier de niveau 6, armure de plates, *bouclier +1, lance de fantassin +1, dague +1.*



76-95 Guerrier de niveau 6, *armure de plates +1, bouclier, lance de fantassin +1, dague +1,* plus guerrier de niveau 3, armure de plates feuilletées, bouclier, *arbalète de distance.*
96-99 Guerrier de niveau 7, *armure de plates +1, bouclier +1, épée large +2,* cheval de guerre lourd avec *fers à cheval de rapidité.*
00 A l'option du MD

d100 Soldats/Suivants (tous de niveau 0)

01-50 20 cavaliers avec armure annelée, boucliers, 3 javelots, épée longue, hachette ; 100 fantassins avec armure d'écailles, arme d'hast*, gourdin.
51-75 20 fantassins avec armure feuilletée, étoile du matin, hachette ; 60 fantassins avec armure de cuir, pique, épée courte.
76-90 40 fantassins avec cotte de mailles, arbalète lourde, épée courte ; 20 fantassins avec cotte de mailles, arbalète légère, fourche de guerre.
91-99 10 cavaliers avec harnois, bouclier, lance, épée bâtarde, masse ; 20 cavaliers avec armure d'écailles, bouclier, lance, épée longue, masse ; 30 cavaliers avec armure de cuir cloutée, bouclier, lance, épée longue.
00 A l'option du MD (Barbares, chasseurs de têtes, paysans armés, cavalerie extra-lourde, etc.)

*Le joueur en sélectionne le type

d100 Unité d'Elite (Garde Personnelle)

01-10 10 chevaliers montés: guerriers de niveau 1 avec armure de bataille, grand bouclier, lance, épée large, étoile du matin et cheval de guerre lourd, entièrement cuirassé.
11-20 10 guerriers/mages elfes de niveau 1, avec cotte de mailles, épée longue, arc long, dague.
21-30 15 gardiens: rangers de niveau 1 avec armure d'écailles, bouclier, épée longue, lance de fantassin, arc long.
31-40 20 berserkers: guerriers de niveau 2 avec armure de cuir, bouclier, hache d'armes, épée large, dague (les berserkers bénéficient d'un bonus de +1 sur leurs tirages de toucher et de dégâts).
41-65 20 archers experts: guerriers de niveau 1 avec armure de cuir cloutée, arc long ou arbalète (+2 au toucher ou spécialisation à l'arc, si cette règle optionnelle est utilisée).
66-99 30 fantassins: guerriers de niveau 1 avec armure de plates, bouclier de corps, lance de fantassin et épée courte.
00 A l'option du MD (cavalerie montée sur pégases, chevaucheurs d'aigles, demi-humains, équipe de siège, etc.)

Le MD pourra créer d'autres tables, plus appropriées à sa campagne. Posez-lui la question lorsque vous atteindrez le niveau 9.

Un guerrier peut être propriétaire, notamment d'un château ou d'une place-forte, bien avant d'atteindre le niveau 9. Mais c'est seulement à ce moment que sa renommée devient telle qu'il attire la loyauté d'autres combattants.

Paladin

Minimum Requis :	Force 12
	Constitution 9
	Sagesse 13
	Charisme 17
Caractéristiques Principales:	Force
	Charisme
Races Autorisées:	Humain

Le paladin est un combattant noble et héroique, symbole du bien et de l'honnêteté dans le monde. En tant que tel, il a de grands idéaux qu'il doit conserver en toutes circonstances. L'histoire et les légendes regorgent de combattants ayant mérité le titre de paladin: Roland et les 12 pairs de Charlemagne, Sire Lancelot, Sire Gauvain et Sire Galahad sont tous des exemples de la classe. Cependant de nombreux soldats braves et héroiques ont tenté de vivre les idéaux des paladins et ont échoué. Ce n'est pas une tâche aisée !

Seuls les humains peuvent devenir paladins. Ils doivent posséder les caractéristiques minimales suivantes: Force 12, Constitution 9, Sagesse 13 et Charisme 17. La Force et le Charisme sont les caractéristiques principales du paladin. Celui-ci doit être d'alignement Loyal Bon et le demeurer. Un paladin qui change d'alignement - que cela soit volontaire ou par malchance - perd tous ses pouvoirs spéciaux, parfois momentanément, parfois pour toujours. Il peut utiliser toutes les armes et porter tous les types d'armures.

Un paladin dont les scores de Force et de Charisme sont tous deux égaux à 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

La loyauté et les bonnes actions constituent l'ordinaire du paladin. Si celui-ci accomplit un jour de son plein gré un acte chaotique, il doit chercher un prêtre d'alignement loyal bon et de haut niveau (7 ou plus), confesser son péché, et faire pénitence selon ses instructions. Si un paladin accomplit volontairement et en toute connaissance de cause un acte mauvais, il se voit retirer immédiatement et de manière irrévocable son statut de paladin. Tous les bénéfices en sont alors perdus et aucune magie, aucune prouesse ne pourra rendre sa qualité au personnage. Il demeurera toujours par la suite un guerrier. Lorsque cela se produit, son nombre de niveaux reste inchangé et ses points d'expérience sont ajustés en conséquence. Par la suite le personnage se conforme aux règles régissant les guerriers. Il ne bénéficie pas de la spécialisation (si cette règle est utilisée) car il n'a pu choisir cette option lors de la création de son personnage.

Si le paladin accomplit un acte mauvais alors qu'il est charmé ou contrôlé par magie, il ne perd son statut de paladin que jusqu'à ce qu'il ait pu expier sa faute. Cette perte signifie que le personnage ne dispose plus de ses pouvoirs spéciaux et fonctionne comme un simple guerrier (sans spécialisation) du même niveau. Recouvrer son statut impliquera certainement l'accomplissement d'une dangereuse quête ou d'une importante mission, afin de lui faire prouver à nouveau sa valeur et oublier sa propre culpabilité. Avant cette mission et durant le cours de celle-ci, il ne gagne aucun point d'expérience. Il ne retrouve son statut de paladin qu'au moment où il achève sa quête.

Un paladin dispose des pouvoirs spéciaux suivants :

Il peut détecter la présence d'intentions mauvaises jusqu'à un distance de 18 m, s'il se concentre pour ce faire dans une direction donnée. Il peut utiliser cette faculté aussi souvent qu'il le désire mais chaque tentative lui prend un round. Ce pouvoir lui permet de détecter monstres et personnages d'alignement mauvais.

Il bénéficie d'un bonus de +2 sur tous ses jets de protection.

Il est immunisé contre toutes les formes de maladie. (Il est à noter que certaines affections magiques - lycanthropie et pourrissement de momie - sont des malédictions et non des maladies).

Il peut soigner en imposant les mains. Il peut restaurer ainsi 2 points de vie pour chacun de ses niveaux d'expérience. Il lui est possible ainsi de se soigner lui-même ou une personne de son choix, mais seulement une fois par jour.

Il peut guérir les maladies de toutes sortes (à l'exception des malédictions telles que la lycanthropie). Ce pouvoir peut être exercé une fois par semaine pour cinq niveaux d'expérience (une fois par semaine aux niveaux 1 à 5, deux fois aux niveaux 6 à 10, etc.).

Il est entouré par une aura de protection de 3 mètres de rayon. Dans cette limite toutes les créatures conjurées et spécifiquement mauvaises souffrent d'une pénalité de -1 sur leurs tirages d'attaque, quelle que soit la personne qu'elles cherchent à y atteindre. Les créatures affectées par cette aura peuvent en repérer aisément la source, même si le paladin est déguisé.

Un paladin utilisant une *épée sainte* projette un cercle de puissance de 9 mètres de diamètre lorsque l'arme est tenue hors de son fourreau. Cette puissance dissipe toute magie hostile d'un niveau inférieur ou égal à celui du paladin. (L'épée sainte est une arme bien particulière ; si votre paladin en acquiert une, votre MD vous en expliquera les autres pouvoirs).

Un paladin gagne le pouvoir de repousser les morts-vivants, les diables et les démons lorsqu'il atteint le 3ème niveau. Il affecte ces monstres de la même manière qu'un clerc ayant deux niveaux de moins que lui - ex: un paladin de niveau 3 a le même pouvoir de répulsion qu'un clerc de niveau 1. Voir la section sur les prêtres pour avoir plus de détails sur cette faculté.

Un paladin peut appeler son cheval de bataille lorsqu'il atteint le niveau 4 ou à n'importe quel moment ultérieur. Cette fidèle



monture ne doit pas forcément être un cheval: le MD pourra se décider en faveur du type de créature qui lui semblera le plus approprié au personnage. Un cheval de guerre de paladin est un animal très particulier, lié à son maître par le destin. Le paladin "n'appelle" pas réellement le cheval, pas plus que celui-ci ne se présente spontanément devant lui. En général, le personnage doit trouver sa monture d'une manière mémorable, le plus souvent en accomplissant spécialement une quête.

Un paladin peut lancer des sorts de prêtre lorsqu'il atteint le niveau 9. Il ne peut lancer que des sorts appartenant aux sphères de combat, divination, soin et protection. (Les différentes sphères seront présentées dans le paragraphe consacré aux prêtres). L'acquisition et le lancement de ces sorts suivent les mêmes règles que chez les prêtres.

La progression en sorts et le niveau de maîtrise du paladin figurent dans le Tableau 17. Contrairement aux prêtres, les paladins *ne gagnent pas* de sorts supplémentaires s'ils ont une grande sagesse. Un paladin ne peut utiliser de scrolls de clercs ou de druides, ni les objets magiques destinés aux prêtres, à moins que ceux-ci ne soient autorisés au groupe des combattants.

Tableau 17. PROGRESSION EN SORTS DES PALADINS

Niveau du Paladin	Niveau de Maîtrise	Niveau des Sorts de Prêtre 1	2	3	4
9	1	1	–	–	–
10	2	2	–	–	–
11	3	2	1	–	–
12	4	2	2	–	–
13	5	2	2	1	–
14	6	3	2	1	–
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20*	9*	3	3	3	3

*Niveau de maîtrise maximal

Les restrictions suivantes s'appliquent aux paladins:

Un paladin ne peut pas posséder plus de 10 objets magiques. De plus ceux-ci ne peuvent excéder une armure, un bouclier, quatre armes (flèches et carreaux non compris) et quatre autres objets magiques.

Un paladin ne peut jamais amasser de richesses. Il ne peut conserver qu'assez d'or pour subvenir à ses besoins de façon modeste, payer correctement ses compagnons d'armes, ses hommes d'armes et ses serviteurs, entretenir un petit château ou place forte. (Il est permis de mettre de l'argent de côté dans ce but). Tout l'excécent doit être donné à l'église ou utilisé à une autre bonne cause. Cet argent ne peut jamais être remis à un personnage-joueur ni à un PNJ contrôlé par un joueur.

Le paladin doit acquitter une dîme à l'institution religieuse charitable d'alignement loyal bon qu'il sert. La dîme représente 10 % des revenus du paladin, qu'il s'agisse de monnaie, de joyaux, d'objets magiques, de salaires, de récompenses ou d'impôts. Elle doit être payée immédiatement.

Un paladin n'attire pas de suivants lorsqu'il atteint le niveau 9, ni lorsqu'il construit un château. Il lui est cependant possible d'engager soldats et spécialistes, bien que ces hommes doivent tous faire preuve d'un comportement loyal bon.

Un paladin ne peut employer que des compagnons d'armes d'alignement loyal bon (ou qui agissent comme tels si leur alignement est inconnu). Un paladin ne coopèrera avec des personnes d'autres alignements que tant qu'elles sauront se tenir. Il tentera, à la fois par le verbe et par l'exemple, de leur montrer la voie à suivre. Le paladin est cependant conscient que la plupart des gens sont purement et simplement incapables de les imiter. Même les voleurs peuvent être tolérés, à condition qu'ils ne soient pas mauvais et tentent sincèrement de s'amender. Le paladin ne tolèrera pas la compagnie de ceux qui accomplissent des actes mauvais ou déloyaux. La dissimulation, employée pour la cause du bien, n'est acceptable qu'en dernier ressort.

Ranger

Minimums Requis :	Force 13 Dextérité 13 Constitution 14 Sagesse 14
Caractéristiques Principales :	Force, Dextérité, Sagesse.
Races Autorisées :	Humain, Elfe, Demi-Elfe

Le ranger est un chasseur, un homme des bois qui ne vit pas seulement par l'épée mais aussi par l'intelligence. Robin des Bois, Orion, Jacques le Tueur de Géants et les chasseresses de Diane figurent parmi les rangers que nous offrent l'histoire et la légende. Les capacité du ranger le rendent particulièrement habile au pistage, aux arts forestiers et à l'espionnage.

Les caractéristiques du ranger ne doivent pas être inférieures aux valeurs suivantes: Force 13, Constitution 14, Dextérité 13 et Sagesse 14. Les rangers sont toujours bons, mais peuvent être d'alignement loyal, neutre ou chaotique. Le coeur du ranger incline vers le bien, mais pas forcément en application d'une règle.

Un ranger ayant des scores de Force, de Dextérité et de Sagesse au moins égaux à 16 bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

Bien que le ranger puisse utiliser toutes les armes et porter tous les types d'armures, certaines de ses capacités ne sont utilisables que lorsqu'il porte une armure de cuir cloutée ou une protection encore plus légère.

Bien qu'il dispose des talents de base du guerrier, le ranger possède aussi plusieurs avantages. Lorsqu'il porte une armure de cuir clouté ou plus légère, il peut se battre à deux mains sans pénalité sur ses jets d'attaque (voir page 93). Il est évident que s'il se bat ainsi, il ne peut utiliser aucun bouclier. Le ranger peut aussi combattre avec deux armes lorsque son armure est plus lourde, mais il souffre alors des pénalités standard sur les tirages d'attaque.

Le ranger est un habitant des bois accompli. Même si ce système optionnel des compétences n'est pas utilisé, le ranger possède celle de Pistage. Si les règles des compéten-

Tableau 18: CAPACITES DE RANGER

Niveau du Ranger	Se Cacher dans l'Ombre	Se déplacer Silencieusement	Niveau de Maîtrise	Niveaux de Sorts de Prêtre 1	2	3
1	10 %	15 %	–	–	–	–
2	15 %	21 %	–	–	–	–
3	20 %	27 %	–	–	–	–
4	25 %	33 %	–	–	–	–
5	31 %	40 %	–	–	–	–
6	37 %	47 %	–	–	–	–
7	43 %	55 %	–	–	–	–
8	49 %	62 %	1	1	–	–
9	56 %	70 %	2	2	–	–
10	63 %	78 %	3	2	1	–
11	70 %	86 %	4	2	2	–
12	77 %	94 %	5	2	2	1
13	85 %	99 %*	6	3	2	1
14	93 %	99 %	7	3	2	2
15	99 %*	99 %	8	3	3	2
16	99 %	99 %	9	3	3**	3

*Pourcentage Maximum
*Capacité d'Incantation Maximum



ces sont utilisées dans votre campagne, le ranger n'a pas besoin de depenser une unité pour connaître le Pistage. Cette compétence bénéficie de plus d'un bonus de +1 pour 3 niveaux du ranger (des niveaux 3 à 5: +1 ; des niveaux 6 à 8: +2 ; etc.) Lorsqu'il porte une armure de cuir cloutée ou plus légère, le ranger peut tenter de se déplacer silencieusement et de se cacher dans l'ombre. Ses chances de réussite, dans un environnement naturel, figurent dans le Tableau 18 (modifiées par la race et la Dextérité du ranger, selon les règles des Tableaux 27 et 28, en page 39). Lorsqu'il tente d'employer ces capacités dans un environnement artificiel (une crypte moisie, les rues d'une cité), les chances de réussite sont divisées par deux. Il est impossible de se déplacer silencieusement ou de se cacher dans l'ombre en portant une protection plus lourde qu'une armure de cuir cloutée - les autres ne sont pas flexibles et font trop de bruit.

Jouant leur rôle de protecteurs du bien, les rangers focalisent souvent leurs efforts sur un type de créature en particulier, généralement celui qui sévit dans leur région. Tout ranger doit choisir son espèce ennemie avant d'accéder au niveau 2. Parmi les ennemis typiques on peut citer géants, orques, hommes-lézards, trolls ou goules. Ce choix est soumis à l'approbation du MD. Lorsqu'il a été fait, le ranger bénéficiera d'un bonus de +4 sur ses tirages d'attaque chaque fois qu'il rencontrera des spécimens de la race ennemie. Cette haine étant très difficile à masquer, le ranger souffre d'une pénalité de -4 sur tous les tirages de réaction effectués lors d'une rencontre avec les créatures abhorrées. De plus, à moins que quelqu'un d'autre ne représente un danger plus important, le ranger doit chercher à affronter ces ennemis de préférence à tout autre adversaire pendant les combats.

Les rangers sont très habiles avec les animaux, que ceux-ci soient sauvages ou dressés, car ils sont doués d'empathie avec eux, à un degré limité. Si un ranger s'approche prudemment ou soigne un animal naturel, il peut tenter d'en modifier les réactions (les animaux naturels sont ceux que l'on peut rencontrer dans le monde réel - ours, serpent, zèbre, etc.).

Dans le cas d'animaux domestiques ou non-hostiles, un ranger peut s'en approcher et gagner automatiquement leur confiance. Il lui est aisé de discerner leurs qualités (choisir le meilleur cheval du haras, remarquer que le dernier né de la litière est plein de promesses).

Lorsqu'un ranger s'approche d'un animal sauvage, ou dressé à l'attaque, celui-ci doit lancer un jet de protection contre les baguettes pour résister aux avances du personnage (bien que le pouvoir du ranger n'ait rien de magique). Ce jet de protection s'effectue avec une pénalité de -1 pour trois niveaux d'expérience du ranger (-1 des niveaux 1 à 3, -2 des niveaux 4 à 6, etc.). Si la créature échoue, sa réaction peut être déplacée d'un rang dans le sens que désire le ranger. Celui-ci doit bien sûr se trouver en avant de son groupe et s'approcher de l'animal sans peur.

Exemple: Katalpa, ranger de niveau 7, mène ses camarades à travers les bois. Lorsqu'elle pénètre dans une clairière, elle aperçoit un ours noir affamé qui barre le chemin. Faisant signe à ses amis d'attendre, Katalpa s'approche de l'animal, murmurant des mots apaisants. Le MD lance un jet de protection pour la bête, avec une pénalité de -3, compte tenu du niveau du ranger. La réaction initiale de l'ours était inamicale, mais l'action de Katalpa va la changer en neutralité. Le groupe peut attendre tranquillement que l'ours s'éloigne pour aller chercher son diner ailleurs.

Un peu plus tard, Katalpa se rend au marché aux chevaux pour trouver une nouvelle monture. Le marchand lui montre un cheval capricieux, réputé pour sa méchanceté et son entêtement. Katalpa s'en approche avec prudence, l'apaisant à nouveau par la parole, et réussit à le monter sans difficulté. Monté par elle, l'animal restera capricieux mais obéira. Approché par tout autre individu, il retrouvera ses anciennes manières.

Un ranger peut apprendre des sorts de prêtre, lorsqu'il atteint le niveau 8 (voir Tableau 18) mais seulement ceux des sphères végétale et animale (voir page 36). Il acquiert et lance ces sorts de la même manière qu'un prêtre (voir page 35). Il ne bénéficie pas du bonus de sorts dû à la Sagesse et ne peut pas non plus utiliser de scrolls cléricaux, ni d'objets magiques, à moins que cela ne soit spécifiquement précisé.

Les rangers peuvent construire châteaux, fortins ou places-fortes, mais cela ne leur rapporte pas de suivants.

Au niveau 10, le ranger attire 2d6 suivants. Ceux-ci pourront être des humains normaux, mais sont souvent des animaux, voire des créatures encore plus étranges. Le Tableau 19 peut être utilisé pour déterminer ces suivants, mais le MD pourra se charger que les choisir.

Tableau 19: SUIVANTS DES RANGERS

d100	Suivant
01-12	Chien/Loup
13-17	Clerc (humain)
18-21	Corbeau
22-23	Druide
24-33	Faucon
34-39	Grand Félin (tigre, lion, etc.)*
40-42	Guerrier (elfe)
43-44	Guerrier (gnome)
45-52	Guerrier (humain)
53-54	Guerrier (petit-homme)
55	Guerrier/Mage (elfe)*
56	Hippogriffe*
57	Lutin*
58-67	Ours brun
68-77	Ours noir
78	Ours-Garou/Tigre-Garou*
79	Pégase*
80	Pixie*
81-85	Ranger (demi-elfe)
86-95	Ranger (humain)
96	Satyre*
97	Sylvanien*
98	Voleur (humain)
99	Voleur (petit-homme)
00	Autre créature sauvage (choisie par le MD)

*Si le ranger dispose déjà d'un suivant de ce type, ignorer ce résultat et refaire le tirage.

Votre MD pourra bien entendu vous imposer certaines créatures, qu'elles soient choisies parmi les précédentes ou qu'elles émanent d'autres sources. Il lui est également possible de décider que certaines créatures ne se rencontrent absolument pas dans la région - il est hautement improbable qu'un tigre vienne rôder dans un territoire similaire à l'Europe occidentale !

Ces suivants arrivent au fil de plusieurs mois. Le ranger les trouve souvent durant ses aventures (ce qui vous permet de " vivre " la rencontre, le MD jouant le rôle du suivant et vous le vôtre). Bien que les suivants soient automatiquement bien disposés et loyaux envers le ranger, leur conduite future dépendra de la manière dont ils seront traités. En aucun cas, le ranger ne gagne de méthode de communication spéciale avec ses suivants. S'il est incapable de communiquer avec eux, ils se contenteront de le suivre en silence dans ses pérégrinations *(" Ouais ! Cet ours est avec moi depuis des années. J'sais pas dieu pourquoi - il me suit, c'est tout. Il n'est pas à moi et je ne peux rien lui faire faire s'il n'en a pas envie, " dit le vieil homme des bois aux cheveux neigeux qui était assis devant la taverne).*

Le ranger n'est bien entendu pas obligé de s'encombrer de suivants. S'il préfère demeurer indépendant, il peut leur donner congé à tout moment. Ils ne partiront qu'à regret et se tiendront prêts à répondre à tout appel à l'aide qu'il pourrait leur lancer par la suite.

Tout comme le paladin, le ranger a une éthique personnelle.

Il doit toujours sonserver son alignement bon. S'il commet en toute connaissance de cause un acte mauvais, il perd automatiquement son statut de ranger. Il est ensuite considéré comme un guerrier de même niveau (s'il avait plus de points d'expérience qu'un guerrier du même niveau, il perd l'excédent). Le statut de ranger ne pourra plus être retrouvé. Si l'acte mauvais est commis involontairement (voire dans une situation ne lui laissant aucun choix), le ranger ne peut plus gagner un seul point d'expérience avant de s'être lavé de sa faute. Ceci pourra être accompli en redressant les torts commis, en se vengeant de la personne l'ayant forcé à commettre l'acte, ou en relâchant ceux qui sont asservis par le mal - selon le cas. Le ranger sait instinctivement ce qu'il doit faire pour retrouver son statut (autrement dit: le MD crée une aventure spécialement pour le personnage).



Les rangers sont la plupart du temps des solitaires, d'éternels errants. Ils ne peuvent avoir de compagnons d'armes, ni engager des employés, des mercenaires, ou même de simples serviteurs avant d'atteindre le niveau 8. Bien qu'ils puissent posséder une quantité de trésor illimitée, il leur est impossible d'en conserver plus qu'ils ne peuvent en porter. Le reste doit soit être converti en des valeurs portables, soit versé à une institution charitable (un groupe de PNJs, pas un personnage-joueur).

Magicien

Le groupe des magiciens comprend tous les lanceurs de sorts travaillant dans les diverses dimensions de la magie - autant ceux qui se spécialisent dans une école de magie particulière que ceux qui étudient un large éventail de théories. Passant leur vie à poursuivre la connaissance, les magiciens consacrent peu de temps aux activités physiques. Ce sont généralement des combattants médiocres qui ne connaissent pas grand chose aux armes. Toutefois, ils commandent à des énergies puissantes et dangereuses par de simples gestes, des composants rares et des paroles mystiques.

Les sorts sont les outils, les armes et l'armure du magicien. Très faible dans un corps à corps, celui-ci - s'il est préparé - peut frapper ses ennemis à distance, disparaître en un instant, devenir une créature totalement différente, voire même envahir l'esprit d'un adversaire et prendre le contrôle de ses pensées et de ses actes. Aucun secret, aucune forteresse n'est à l'abri d'un magicien. Sa quête de la connaissance et de la puissance l'entraîne souvent en des domaines où les mortels ne devraient jamais s'aventurer.

Les magiciens ne peuvent porter aucune armure, pour plusieurs raisons. Tout d'abord, le lancement de nombreux sorts demande de la part du magicien des gestes compliqués et des positions étranges: une armure l'empêcherait d'opérer correctement. De plus le magicien a passé toute sa jeunesse (et passera encore la plus grande partie de sa vie) à apprendre des langages mystérieux, à lire de vieux grimoires et à réviser ses sorts. Cela ne lui laisse pas le temps d'apprendre autre chose (comme par exemple à porter et à utiliser correctement une armure). Si le magicien avait pris le temps d'apprendre les arts du combat, il ne posséderait même pas les maigres talents qui sont les siens au début de sa carrière. Certaines théories sans fondement prétendent même que le matériau de la plupart des armures rompt la nature délicate des sorts tandis que ceux-ci accumulent de l'énergie ; les deux ne peuvent exister en harmonie. Bien que cette croyance soit fort répandue dans le bas peuple, le magicien sait bien qu'elle est fausse: sinon comment pourrait-il lancer des sorts utilisant braseros de fer ou vasques métalliques ?

Pour des raisons similaires, le choix d'armes utilisables par un magicien est très limité : à celles dont le maniement est aisé ou qui peuvent servir au personnage dans ses recherches. Un magicien peut donc se servir de dagues et bâtons, objets traditionnellement utilisés au cours des études de magie. Les autres armes autorisées sont les fléchettes, les couteaux et les frondes (armes qui ne réclament que peu de force ou peu d'habileté).

Les magiciens peuvent utiliser plus d'objets magiques que tous les autres personnages, notamment potions, anneaux, bâtonnets, baguettes, scrolls et la plupart des objets magiques divers. Un magicien peut utiliser une arme magique, si le type de celle-ci est autorisé à sa classe, mais il lui est impossible de porter une armure magique, aucune armure ne lui étant permise. Entre leurs sorts et leurs objets magiques, les magiciens demeurent cependant dépositaires d'une grande puissance.

Enfin, tous les magiciens (mages ou spécialistes) peuvent créer de nouveaux objets magiques, allant de simples parchemins ou potions à de puissants bâtons ou épées magiques. Lorsqu'il atteint le 9ème niveau, un magicien peut écrire des parchemins et fabriquer des potions. Il ne pourra faire des objets plus puissants que lorsqu'il aura accès aux sorts requis (ou travaillera avec quelqu'un les connaissant). Pour plus de renseignements, le MD est invité à consulter les sections Recherche Magique et Objets Magiques du *GDM*.

Quelle que soit l'école de magie qu'il choisisse, la caractéristique principale du magicien (ou l'une de ses caractéristiques principales) est l'Intelligence. Pour devenir magicien, un personnage doit avoir une Intelligence au moins égale à 9.

Tous les magiciens utilisent le Tableau 20 pour déterminer leur avancement en niveaux à mesure qu'ils accumulent des points d'expérience. Ils utilisent de plus le Tableau 21 pour connaître le nombre et le niveau des sorts qu'il leur est possible de lancer, en fonction de leur propre niveau.

Tous les magiciens gagnent un Dé de Vie à quatre faces (1d4) par niveau, du 1er au 10ème niveau. *Après le 10ème niveau, ils ne gagnent plus qu'un point de vie par niveau et ne bénéficient plus du bonus de Constitution.*

Tableau 20: NIVEAUX D'EXPERIENCE DES MAGICIENS

Niveau	Mage/Spécialiste	Dés de Vie (d4)
1	0	1
2	2,500	2
3	5,000	3
4	10,000	4
5	20,000	5
6	40,000	6
7	60,000	7
8	90,000	8
9	135,000	9
10	250,000	10
11	375,000	10+1
12	750,000	10+2
13	1,125,000	10+3
14	1,500,000	10+4
15	1,875,000	10+5
16	2,250,000	10+6
17	2,265,000	10+7
18	3,000,000	10+8
19	3,375,000	10+9
20	3,750,000	10+10

Apprendre et lancer des sorts requiert de longues études, de la patience et des recherches. Lorsque sa vie d'aventurier commence, le magicien est en grande partie responsable de sa propre éducation ; il n'a plus de professeur pour regarder par-dessus son épaule et lui dire quel sort il doit apprendre. Cette liberté ne possède pas que des avantages.

Tableau 21: PROGRESSION EN SORTS DES MAGICIENS

Niveau du magicien	Niveau des sorts 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	—	—	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—	—	—
5	4	2	1	—	—	—	—	—	—
6	4	2	2	—	—	—	—	—	—
7	4	3	2	1	—	—	—	—	—
8	4	3	3	2	—	—	—	—	—
9	4	3	3	2	1	—	—	—	—
10	4	4	3	2	2	—	—	—	—
11	4	4	4	3	3	—	—	—	—
12	4	4	4	4	4	1	—	—	—
13	5	5	5	4	4	2	—	—	—
14	5	5	5	4	4	2	1	—	—
15	5	5	5	5	5	2	1	—	—
16	5	5	5	5	5	3	2	1	—
17	5	5	5	5	5	3	3	2	—
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2



Elle signifie que le magicien doit trouver ses propres sources de connaissances magiques: bibliothèques, guildes, ou parchemins et livres de sorts pris à des adversaires.

Chaque fois qu'un magicien découvre les explications d'un sort qu'il ne connait pas, il peut tenter de les lire et de les comprendre. Le joueur lance alors un dé de pourcentage. Si le résultat est inférieur ou égal à la probabilité de comprendre un nouveau sort (Tableau 4, page 16), le personnage comprend le sort et la manière de le lancer. Il peut l'inscrire dans son livre de sorts (à moins qu'il n'ait déjà appris le nombre de sorts maximum autorisé pour le niveau concerné). Si le résultat du dé est supérieur à cette probabilité, le magicien ne comprend pas le sort. Une fois un sort appris, il ne peut être oublié et demeure pour toujours partie du répertoire du personnage. Il est donc impossible d'abandonner un sort pour le remplacer par un autre.

Le livre de sorts d'un magicien peut se composer d'un seul ou de plusieurs volumes, n'être qu'une série de parchemins, ou adopter toute forme qu'acceptera le MD. Le livre de sorts est le journal de bord, le carnet de notes et l'encyclopédie du magicien, puisqu'il contient toutes les connaissances de celui-ci. C'est naturellement son bien le plus cher: sans lui, il est presque sans-défense.

Un livre de sorts contient les instructions compliquées permettant de lancer un sort - sa recette, pour ainsi dire. Lire ces instructions à haute voix ou tenter de les suivre n'avance à rien. Les sorts accumulent et modèlent des énergies mystiques ; les procédures mises en œuvre sont très compliquées, bizarres et éprouvantes. Avant qu'un magicien ne puisse lancer un sort, il doit en mémoriser la formule. Ceci met en place dans son esprit le schéma énergétique nécessaire à ce sort particulier. Une fois le sort mémorisé, il demeure en place tant que le magicien n'utilise pas la combinaison de mots, de gestes et de matériaux nécessaire pour déclencher le relâchement de ce schéma. Le magicien ne pourra plus ensuite lancer ce sort avant d'être revenu à son livre et de l'avoir à nouveau mémorisé.

En début de carrière, le magicien ne peut retenir qu'un nombre limité de ces énergies magiques dans son esprit. De plus, certains sorts sont plus éprouvants, plus complexes que d'autres. Un personnage inexpérimenté ne peut les mémoriser. Avec l'expérience, cependant, son talent s'étendra pour lui permettre de retenir plus de sorts, et des plus compliqués. Il ne pourra pourtant jamais échapper au besoin d'étudier: le magicien devra toujours retourner à son livre de sorts pour renouveler ses pouvoirs.

Une autre importante capacité des magiciens est celle d'inventer de nouveaux sorts et de fabriquer des objets magiques. Ces deux entreprises sont difficiles, demandent du temps, de l'argent, et se révèlent même parfois périlleuses. Par la recherche, un magicien peut créer un sort totalement nouveau, sujet à l'approbation du MD. De même, en consultant ce dernier, votre personnage pourra fabriquer des objets magiques, similaires à ceux qui figurent dans les règles ou totalement originaux. Le MD dispose de toutes les informations concernant la recherche de sorts et la création d'objets magiques.

Tableau 22: CONDITIONS REQUISES POUR LES MAGICIENS SPÉCIALISÉS

Spécialiste	Ecole	Race	Caractéristique minimale requise	Ecole(s) d'Opposition
Abjurateur	Abjuration	H	15 Sag	Altération & Illusion
Conjurateur	Conjuration	H, 1/2 E	15 Con	Divin. Maj. & Invocation
Devin	Divin. Maj.	H, 1/2 E, E	16 Sag	Conjuration
Enchanteur	Ench./Charme	H, 1/2 E, E	16 Cha	Invoc./Evoc. & Nécromancie
Illusionniste	Illusion	H, G	16 Dex	Nécro., Invoc./Evoc., Abjur.
Invocateur	Invoc./Evoc.	H	16 Con	Ench./Charme, Conjuration, Illusion
Nécromancien	Nécromancie	H	16 Sag	Illusion & Ench./Charme, Altération
Transmutateur	Altération	H, 1/2 E	15 Dex	Abjuration & Nécromancie

Contrairement à la plupart des autres personnages, les magiciens ne gagnent aucun avantage spécial en construisant un château ou une place-forte. Il leur est possible d'être propriétaires et d'en tirer les bénéfices - une rente mensuelle et la possibilité d'engager des mercenaires pour défendre leur bien. La réputation des magiciens a hélas tendance à décourager les gens de frapper à leur porte. Au mieux, les magiciens peuvent engager quelques compagnons d'armes et apprentis pour les aider dans leur travail.

Mage

Minimum requis :	Intelligence 9
Caractéristique Principale:	Intelligence
Races Autorisées:	Humain, demi-elfe, elfe

Les mages sont les magiciens les plus électriques, ceux qui choisissent de ne se spécialiser en aucune école de magie particulière. Ce choix présente avantages et inconvénients. Côté positif, le choix de sorts du mage lui permet de s'adapter à de nombreuses situations différentes (les magiciens étudiant au sein d'une école de magie apprennent des sorts extrêmemnt spécialisés, au détriment de ceux participant d'une autre nature). Le revers de la médaille est que la capacité du mage à apprendre des sorts spécialisés est beaucoup plus limitée que celle des spécialistes.

Les mages n'ont pas d'équivalents historiques reconnues ; ils n'existent que dans les mythes et les légendes. Les joueurs peuvent cependant modeler leur personnage sur les personnages légendaires que sont Merlin, Circé ou Médée. Les descriptions de puissants magiciens et magiciennes sont rares, une bonne partie de leur réputation étant basée sur le mystère qui les entoure. Ces figures légendaires poursuivent des buts secrets et ne se confient que rarement au commun des mortels.

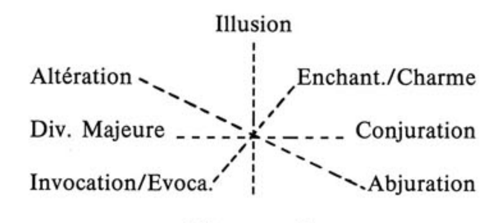
Un mage dont le score d'Intelligence est supérieur ou égal à 16 bénéficie d'un bonus de 10 % sur tous les points d'expérience qu'il gagne.

Les Ecoles de Magie

Les sorts sont divisés en neuf catégories ou écoles, selon le type d'énergie magique qu'ils utilisent. Chaque école possède ses propres pratiques et méthodes.

Malgré leur nom, les écoles de magie ne sont pas des centres organisés où l'on se rend pour étudier. Le mot " école " désigne une discipline magique. Une école est une approche de la magie et du lancement des sorts, qui met l'accent sur un type de sorts particulier. Les membres d'une école de magie peuvent créer une université pour enseigner leur savoir aux débutants, mais cela n'est pas nécessaire. De nombreux magiciens de grande puissance ont appris leur art sous la tutelle d'une maître vivant en ermite dans un lointain pays.

Les neuf écoles de magie sont **Abjuration, Altération, Conjuration, Divination Majeure, Divination Mineure, Enchantement/Charme, Illusion, Invocation/Evocation, et Nécromancie.**



Ce diagramme illustre les oppositions entre les différentes écoles. Voir le Tableau 22 pour plus de renseignements.

De ces écoles, huit sont majeures et une, la Divination Mineure, mineure. Cette dernière comprend tous les sorts de divination





de niveau inférieur ou égal à 4 (accessibles à tous les magiciens). Les Divinations Majeures sont les sorts de divination de niveau supérieur ou égal à 5.

Magiciens Spécialisés

Un magicien concentrant ses efforts sur une seule école de magie est appelé spécialiste. Chaque type de magie compte ses spécialistes, bien que certains soient très rares. Tous ne sont pas adaptés à une vie d'aventures - les sorts d'un devin, par exemple, sont limités et ne se révèlent généralement pas utiles dans les situations dangereuses. Les PJs aimeront sans doute en revanche consulter un devin avant de partir à l'aventure.

Les spécialistes ont des avantages et des inconvénients par rapport aux mages. La chance qu'ils ont de comprendre les sorts appartenant à leur école de magie est considérablement augmentée, mais cette étude intensive a pour revers une chance diminuée de comprendre les sorts des autres écoles. Le nombre de sorts qu'ils peuvent lancer augmente, mais ils perdent la possibilité de jeter ceux appartenant à l'école d'opposition (celle qui se situe face à la leur dans le diagramme). Leur chance de créer de nouveaux sorts est augmentée mais le choix de sorts initial dans leur école peut se révéler très limité. Les joueurs doivent donc bien peser le pour et le contre avant de faire leur choix.

Tous les magiciens ne peuvent pas devenir spécialistes. Pour ce faire, ils doivent remplir certaines conditions. La plupart des spécialistes ne peuvent avoir qu'une seule classe: les personnages multi-classés ne peuvent être spécialisés, à l'exception des gnomes qui semblent avoir des dons pour l'Ecole de l'Illusion plus importants que ceux des autres races. Les personnages à classes successives humains peuvent eux choisir de se spécialiser. Etudier une école de magie en particulier requiert toute l'attention, toute la concentration du personnage, qui ne peut se permettre de progresser en même temps dans une autre classe.

Chaque école impose de plus ses propres restrictions de races, de caractéristiques et d'écoles de magie autorisées. Ces restrictions figurent dans le Tableau 22. Il est à noter que la Divination Mineure ne peut devenir une spécialité. Vitaux pour les magiciens, les sorts de ce type leur sont accessibles à tous.

La colonne **Race** indique les peuples qui, soit par tendance atavique, soit par facétie du destin, ont le droit de se spécialiser dans un art particulier. Bien qu'incapables de devenir des mages normaux, les gnomes peuvent être des spécialistes de l'Illusion.

La colonne **Caractéristique Minimale Requise** indique le score minimal que doit posséder le personnage pour étudier de manière intensive dans une école. Toutes les écoles exigent le minimum de 9 d'intelligence que doivent posséder les magiciens, plus une autre caractéristique principale.

Les **Ecoles d'Opposition** comprennent toujours l'école directement opposée à celle du personnage dans le diagramme de la page 31. Les deux qui entourent celle-ci (ou une des deux), peuvent aussi être interdites au spécialiste, en raison de la nature de sa propre école. Un Invocateur/Evocateur, par exemple, ne peut apprendre de sorts appartenant aux écoles Enchantement/Charme et Conjuration, pas plus qu'il ne lui est permis d'utiliser des objets magiques qui en reproduisent les effets.

Etre spécialisé a cependant des avantages qui contrebalancent les sacrifices exigés du personnage. Les voici:

* Le spécialiste gagne un sort supplémentaire par niveau de sort, à condition que le sort choisi appartienne à sa propre école. Un illusionniste de niveau 1 pourra donc mémoriser 2 sorts - l'un de son choix et l'autre appartenant obligatoirement à l'école de l'Illusion.

* Les spécialistes ayant une affinité augmentée avec les sorts de leur école, ils bénéficient d'un bonus de +1 sur les jets de protection qu'ils lancent contre ces sorts - lorsqu'ils sont jetés par d'autres magiciens. De même, tous les personnages souffrent d'une pénalité de -1 sur les jets de protections contre les sorts lancés par un spécialiste de l'école correspondante. Ces deux modificateurs peuvent s'appliquer en même temps, comme par exemple dans le cas d'un enchanteur lançant un sort d'enchantement sur un autre enchanteur: le bonus et la pénalité s'annulent l'un l'autre.

* Les spécialistes bénéficient d'un bonus de +15 % lorsqu'ils tentent de comprendre un sort appartement à leur école. Ils souffrent d'une pénalité de -15 % si le sort appartient à une autre école. Ce bonus d'applique au dé de pourcentage que doit lancer le joueur lorsque son personnage tente de comprendre un nouveau sort (voir Tableau 4).

* Chaque fois qu'un spécialiste a accès à un nouveau niveau de sorts, il reçoit automatiquement un sort appartenant à son école, qu'il peut inscrire dans son livre. Ce sort peut être choisi par le MD mais celui-ci peut permettre au joueur de le sélectionner lui-même. Il est inutile de faire un tirage de compréhension : on supposera que le personnage a découvert ce nouveau sort par la recherche et l'étude.

* Lorsqu'un spécialiste tente de créer un nouveau sort (en utilisant les règles qui figurent dans le GDM), le MD doit considérer, pour déterminer la difficulté de la recherche, que le sort est inférieur d'un niveau à la réalité s'il appartient à l'école du magicien. Un enchanteur, par exemple, aura ainsi plus de chances de créer un nouvel enchantement qu'un illusionniste.

Illusionniste

Minimum Requis:	Dextérité 16
Caractéristique Principale:	Intelligence
Races Autorisées :	Humain, Gnome

L'illusionniste est un exemple de spécialiste. La description qui en est donnée ici peut être utilisée pour guider guider la création de magiciens spécialisés dans d'autres écoles.

L'illusion est un domaine extrêmement exigeant. Pour s'y spécialiser, un personnage doit posséder une Dextérité au moins égale à 16.

Un illusionniste doté d'une Intelligence de 16 ou plus bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

L'illusionniste en sachant beaucoup plus sur les illusions qu'un magicien ordinaire, il bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets de protection contre les illusions. Les autres personnages, eux, souffrent d'une pénalité de -1 sur leurs jets de protection contre ses illusions. (Ces modificateurs ne s'appliquent que si le sort autorise un jet de protection).

Au cours de ses études, l'illusionniste a appris l'art de mémoriser des sorts d'illusion (processus très ardu). Il lui est possible d'en mémoriser un supplémentaire pour chaque niveau de sorts. Un illusionniste de niveau 1 peut ainsi mémoriser 2 sorts, mais l'un de ceux-ci doit obligatoirement appartenir à l'école de l'Illusion.

Plus tard, lorsqu'il commencera à faire des recherches pour inventer de nouveaux sorts, il aura plus de facilité à créer de nouveaux sorts d'illusion pour répondre à des besoins spécialisés. La recherche au sein d'autres écoles est pour lui plus longue et plus ardue.

Enfin, l'étude intensive des illusions empêche le personnage de comprendre les types de sorts totalement étrangers à sa spécialité (ceux qui se trouvent diamétralement opposés à l'Illusion dans le diagramme). L'illusionniste ne peut donc pas apprendre de sorts de nécromancie, d'invocation/évocation, ni d'abjuration.

Exemple : considérons l'illusionniste Golmius. Il possède une Intelligence de 15. Au cours de ses voyages, il réussit à prendre son livre de sorts à un magicien ennemi. Le livre contient les sorts d'*Invisibilité renforcée, Lumière continuelle,* et *Boule de Feu,* dont aucun ne figure dans le livre de Golmius. Celui-ci a 80 % de chances de comprendre le sort d'*Invisibilité renforcée. Lumière continuelle* est par contre un sort d'altération, aussi Golmius n'a-t-il que 50 % de chances de le comprendre (consulter le Tableau 4 pour comprendre d'où viennent ces chiffres). Il ne peut apprendre le sort de *Boule de Feu,* ni même le transcrire sur son livre de sorts, car il s'agit d'un sort d'évocation.

Prêtre

Le prêtre croit en un dieu, appartenant à une mythologie particulière, dont il se fait le défenseur. Plus qu'un simple fidèle, il intercède et agit au nom des autres, cherchant à utiliser ses pouvoirs pour propager ses croyances.

Tous les prêtres disposent de certains pouvoirs : la capacité de lancer des sorts, un bras



fort pour défendre leurs croyances ainsi que de pouvoirs spéciaux, accordés par les dieux, pour les conforter dans leur vocation. Bien que les prêtres ne soient pas aussi efficaces dans une bataille que des combattants, ils sont entraînés à utiliser des armes afin de lutter pour leur cause. Ils ont la possibilité de lancer des sorts, essentiellement pour servir les buts de leur dieu et en protéger les fidèles. Ils ne disposent que de peu de sorts offensifs, mais ceux-ci sont extrémement puissants.

Tous les prêtres gagnent des Dés de Vie à huit faces (d8). Seuls les prêtres bénéficient d'un bonus de sorts dû à une forte Sagesse. Ils n'ont qu'un choix limité d'armes et d'armures, mais les restrictions varient en fonction de la mythologie qu'ils représentent.

Tous les prêtres utilisent le Tableau 23 pour déterminer leur avancement en niveau à mesure qu'ils gagnent des points d'expérience. Ils utilisent aussi le Tableau 24 pour savoir combien de sorts ils sont capables de mémoriser à chaque niveau d'expérience.

Les sorts de prêtre sont divisés en 16 catégories appelées *Sphères d'Influence.* Les différents types de prêtres ont accès à des sphères différentes. Aucun prêtre ne peut lancer de sorts appartenant à toutes les sphères. Les 16 sphères d'influence sont les suivantes: Animale, Astrale, du Charme, du Climat, du Combat, de la Conjuration, de la Création, de la Divination, Elémentaire, de Garde, Générale, de la Nécromancie, des Soins, du Soleil, de la Protection et Végétale (voir page 36).

Un prêtre peut de plus avoir un accès mineur ou majeur à une sphère déterminée. Un prêtre ayant un accès majeur à une sphère peut (avec le temps) lancer tous les sorts y appartenant. S'il n'y a qu'un accès mineur, il ne peut en lancer que les sorts de niveau 1, 2 et 3.

Tous les prêtres gagnent un Dé de Vie à 8 faces (1d8) par niveau, du 1er au 9ème. *Après le niveau 9, les prêtres ne gagnent plus que 2 points de vie par niveau et ne bénéficient plus du bonus de Constitution.*

Tableau 23 : NIVEAUX D'EXPERIENCE DES PRETRES

Niveau	Clerc	Druide	Dés de Vie (d8)
1	0	0	1
2	1,500	2,000	2
3	3,000	4,000	3
4	6,000	7,500	4
5	13,000	12,500	5
6	27,500	20,000	6
7	55,000	35,000	7
8	110,000	60,000	8
9	225,000	90,000	9
10	450,000	25,000	9 + 2
11	675,000	200,000	9 + 4
12	900,000	300,000	9 + 6
13	1,125,000	750,000	9 + 8
14	1,350,000	1,500,000	9 + 10
15	1,575,000	3,000,000	9 + 12
16	1,800,000	3,500,000	9 + 14
17	2,025,000	500,000*	9 + 16
18	2,250,000	1,000,000	9 + 18
19	2,475,000	1,500,000	9 + 20
20	2,700,000	2,000,000	9 + 22

* Voir la section concernant les Druides Hiérophantes, page 39.

Tableau 24: PROGRESSION EN SORTS DES PRETRES

Niveau du Prêtre	Niveau des Sorts 1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	—	—	—	—	—	—
2	2	—	—	—	—	—	—
3	2	1	—	—	—	—	—
4	3	2	—	—	—	—	—
5	3	3	1	—	—	—	—
6	3	3	2	—	—	—	—
7	3	3	2	1	—	—	—
8	3	3	3	2	—	—	—
9	4	4	3	2	1	—	—
10	4	4	3	3	2	—	—
11	5	4	4	3	2	1	—
12	6	5	5	3	2	2	—
13	6	6	6	4	2	2	—
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Utilisables seulement par des prêtres ayant une Sagesse de 17 ou plus.

** Utilisables seulement par des prêtres ayant une Sagesse de 18 ou plus.

Clerc

Minimum requis :	Sagesse 9
Caractéristique Principale :	Sagesse
Races Autorisées:	Humain, Demi-Elfe, Elfe, Gnome, Nain, Petite-gens

Le type de prêtre le plus commun est le clerc. Celui-ci peut être l'apôtre de n'importe quelle religion (si le MD crée une mythologie particulière, les capacités et les sorts du clerc pourront être modifiés - voir ce qui suit). Les clercs sont généralement bons mais peuvent avoir n'importe quel alignement acceptable par leur ordre. Un clerc doit posséder un score de sagesse d'au moins 9. Une forte Constitution et un bon Charisme ont aussi leur utilité.

Un clerc dont le score de Sagesse est au moins égal à 16 bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

La classe de clerc est semblable à certains ordres de chevalerie du Moyen Age: les Chevaliers Teutoniques, les Templiers et les Hospitaliers. Ces ordres combinaient un entraînement guerrier et religieux avec un code de protection et de service. Les membres étaient chevaliers mais se dévouaient au service de l'église. On les rencontrait fréquemment aux frontières du monde chrétien, soit au bord du désert, soit dans les régions déchirées par la guerre. L'Archevêque Turpin (de *La Chanson de Roland)* en est un bon exemple. Des ordres similaires peuvent aussi se rencontrer dans d'autres pays, tel le sohei du Japon.

Les clercs sont de vaillants soldats, bien qu'ils disposent d'un choix d'armes limité. Ils peuvent porter tous les types d'armures et utiliser tous les boucliers. Les clercs types, détestant faire couler le sang et répandre la violence, ne sont autorisés à utiliser que des armes contondantes. Ils peuvent se servir de bons nombres d'objets magiques, notamment scrolls cléricaux, la plupart des potions et des anneaux, certains bâtons, bâtonnets, baguettes, les armures, les boucliers et toutes les armes permises par leur ordre.

Les sorts sont cependant les outils principaux du clerc, lui permettant de servir, fortifier, protéger et revitaliser ceux qu'il a en sa garde. Les sorts sont nombreux et diversifiés, et s'adaptent à de nombreux buts ou besoins différents. (Un prêtre d'une mythologie particulière aura probablement un choix de sorts plus réduit - voir page 34). Un clerc a un accès majeur à toutes les sphères d'influence, à l'exception des : Végétale, Animale,du Climat et Elémentaire (il a un accès mineur à la Sphère Elémentaire et ne peut pas du tout lancer de sorts appartenant aux trois autres).

Le clerc reçoit ses sorts directement de la divinité qu'il révère (celle-ci n'a cependant pas besoin d'apparaître pour les lui accorder lorsqu'il prie) en signe de récompense pour sa foi. Il doit donc veiller à ne pas abuser de son pouvoir, qui pourrait bien, sinon, lui être retiré.

Le clerc reçoit aussi un pouvoir sur les morts-vivants - créatures maléfiques qui existent dans une forme de "non-vie", ni mortes, ni vivantes. Le clerc est chargé de détruire ces parodies de vie. Sa capacité de repousser les morts-vivants (voir page 103) lui permet de faire fuir ces créatures ou de les détruire à jamais (bien qu'un clerc d'alignement mauvais puisse au contraire les asservir). Parmi les morts-vivants les plus courants, citons les fantômes, les zombis, les squelettes, les goules et les momies. Les vampires et les liches (sorciers morts-vivants) sont deux des plus puissants morts-vivants.

A mesure qu'un clerc progresse en niveau, il gagne des sorts supplémentaires, de meilleures capacités de combat et un pouvoir de repousser les morts-vivants plus fort. Lorsqu'il atteint le niveau 8, le clerc attire automatiquement un groupe de croyants, loyaux jusqu'au fanatisme, à condition qu'il ait élevé un lieu de culte de taille significative. Le clerc peut le construire à tout moment de sa carrière, mais il n'attire des suivants qu'à par-



tir du niveau 8. Ces suivants sont des combattants normaux, des soldats de niveau 0, prêts à combattre pour la cause. Le clerc en attire 20-200 qui arrivent séparément, sur une période de plusieurs semaines. Après que le premier groupe se soit assemblé, aucun nouveau suivant n'arrivera pour remplacer ceux qui sont tombés au combat. C'est le MD qui décide du nombre exact et du type de suivants attirés par le clerc. Celui-ci pourra aussi engager d'autres soldats en cas de besoin, mais ceux-ci ne sont pas aussi loyaux que les précédents.

Au 9ème niveau, le clerc peut obtenir l'autorisation officielle de bâtir une place-forte religieuse, qu'il s'agisse d'une abbaye fortifiée ou d'un couvent retiré. De toute évidence, la place-forte doit présenter tous les aspects d'un lieu de culte et être dédiée au service de la cause du clerc. Les coûts de construction sont cependant divisés par deux car, l'entreprise étant encouragée officiellement, une bonne partie du travail effectué est bénévole. Un clerc peut être propriétaire et construire une place-forte bien avant d'atteindre le niveau 9, mais il ne recevra pas pour cela l'autorisation de l'église et ne bénéficiera donc pas des avantages précités.

Prêtres de Mythologies Spécifiques

Dans la version la plus simple de AD&D, les clercs servent des religions pouvant généralement être décrites comme "bonnes" ou "mauvaises". Il n'est pas obligatoire d'en dire plus. Un MD ayant pris le temps de construire un monde de campagne détaillé a souvent eu soin de définir des panthéons élaborés, qu'il soient originaux ou dérivent de l'histoire ou de la littérature. Si cette option est utilisée (et seul le MD peut en décider), vous aurez peut-être envie que votre personnage appartienne à un culte bien précis, en vous servant des détails et de l'ambiance fournie par le MD. Si votre clerc est membre d'une mythologie particulière, attendez-vous à ce que ses capacités, ses sorts et ses limites soient différentes de ceux des autres clercs.

Dans n'importe quelle mythologie, les prêtres peuvent être définis en cinq points: conditions à remplir, armes autorisées, sorts autorisés, pouvoirs conférés et éthique.

Conditions à Remplir

Avant qu'un personnage ne puisse devenir prêtre d'une mythologie particulière, il lui faut remplir certaines conditions. Celles-ci mettent souvent en jeu des caractéristiques minimales et un alignement obligatoire. Tous les prêtres, quel que soit leur culte, doivent avoir une Sagesse au moins égale à 9. Hormis cela, votre MD pourra imposer d'autres conditions à sa guise. Un dieu du Combat pourra par exemple exiger des prêtres forts et en bonne santé (For 13, Con 12). Un autre, dont le domaine est l'art et la beauté, exigera de hauts scores de Sagesse et de Charisme (16 ou plus). La plupart des divinités exigent de leurs suivants un certain type de conduite, qui dicte le choix de l'alignement.

Armes Autorisées

Toutes les divinités ne sont pas opposées aux effusions de sang. Certaines exigeront même de leurs prêtres qu'ils manient l'épée, la lance ou autres armes spécifiques. Un dieu de la guerre demandera sans doute à ses prêtres d'utiliser l'épée ou la lance de fantassin. Un dieu de l'agriculture portera son choix sur des armes dérivées d'outils de fermiers - comme serpes ou faucilles. Un dieu de la paix et de l'harmonie pourra n'autoriser que les armes les plus simples et les moins meurtrières - peut-être uniquement lassos et filets. Ci-dessous figurent certaines sélections d'armes, mais de nombreuses autres sont possibles (le MD a toujours le mot de la fin en cette matière.

Divinité	**Armes**
Agriculture	Faucille, Fléau, Serpe
Amour	Arc et Flèches, Attrape-Homme, Filet
Chasse	Arc et Flèches, Fronde, Javelot, Lance de Fantassin, Lance Légère
Force	Marteau, Masse
Forge	Marteau de Guerre
Foudre	Fléchettes, Javelot, Lance de Fantassin
Guerre	Epée, Etoile du Matin, Hache d'Armes, Lance de Fantassin, Masse
Maladie	Fouet, Fléau
Mort	Faux
Nature	Cimeterre, Faucille, Gourdin
Océans	Filet, Harpon, Lance de Fantassin, Trident
Paix	Lasso, Filet
Soins	Attrape-Homme, Bâton, Lasso
Terre	Pique
Tonnerre	Gourdin, Masse, Marteau de Guerre
Vent	Fléchettes, Sarbacane

Il existe bien entendu de nombreuses autres raisons d'associer un dieu avec une arme ou un groupe d'armes particulier. Ce sont généralement des raisons culturelles, reflétant les armes utilisées par les gens de la région. Une légende particulière peut être attachée à la divinité, l'associant à une puissante arme mystique (comme le marteau de Thor, par exemple). Le MD reste seul juge.

Sorts Autorisés

Un prêtre d'une divinité particulière n'est autorisé à lancer que des sorts appartenant à certaines sphères correspondantes. Il aura accès à celles-ci de façon majeure ou mineure. L'ensemble de ces facteurs détermine les sorts à sa disposition. (Les sphères auxquelle chaque divinité donne accès doivent être choisies par le MD au moment où il crée son panthéon.) les 16 sphères d'influence sont décrites dans les paragraphes suivants.

Un prêtre dont la divinité accorde un accès majeur à une sphère peut faire son choix parmi tous les sorts appartenant à celle-ci (à condition toutefois d'avoir le niveau nécessaire pour les lancer) ; s'il n'y a qu'un accès mineur, il est limité aux sorts de niveau 1 à 3 au sein de la sphère. Les combinaisons entre accès majeurs et mineurs engendrent une grande diversité entre les sorts que peuvent lancer des prêtres qui adorent des dieux différents.

Les sorts de la **Sphère Animale** sont ceux qui affectent ou altèrent des créatures, mais ne comprennent pas ceux qui affectent les gens. Les divinités de la nature et de l'élevage opèrent généralement dans cette sphère.

La **Sphère Astrale** comprend les sorts permettant les déplacements ou la communication entre les différents plans d'existence. Les Maîtres d'un plan ou les Puissances qui aiment particulièrement intervenir, accordent souvent des sorts de cette sphère.

La Sphère du Charme contient les sorts affectant les attitudes et les actes des gens. Les divinités de l'amour, de la beauté, de la tromperie ou des arts donnent souvent accès à cette sphère.

La sphère du Climat permet au prêtre de manipuler les forces naturelles. Il peut s'agir d'une tâche simple, comme fournir un peu de pluie à des champs asséchés, ou aussi complexe que le relâchement de la puissance d'un typhon. Ces sorts, on n'en sera pas surpris, sont généralement le domaine des puissances de l'agriculture et de la nature et figurent dans le répertoire des divinités de la mer et des océans.

La sorts de **Combat** sont ceux qui peuvent être utilisés pour attaquer ou blesser directement les ennemis du prêtre ou de son dieu. Ils sont souvent accordés par les divinités de la guerre ou de la mort.

Les sorts de **Conjuration** servent à appeler des créatures venant d'autres endroits, voire même d'autres dimensions, pour servir le prêtre. Ce service n'est généralement pas volontaire, aussi le lancement de ces sorts implique-t-il souvent de prendre un grand risque. Les créatures conjurées causant généralement malheur et destruction, ces sorts sont parfois accordés par les Puissance de la guerre ou de la mort.

Les sorts de **Création** permettent au prêtre de produire quelque chose en partant de rien, généralement au bénéfice de ses associés. Cette sphère peut remplir de nombreux rôles différents, se faisant aussi bien pourvoyeuse que trompeuse.

La **Divination** permet au prêtre d'apprendre la nature de l'acte le plus sage dans une situation particulière: trouver un objet caché ou mettre à jour des informations oubliées depuis longtemps. Les divinités de la sagesse et de la connaissance ont généralement accès à cette sphère.

La **Sphère Elémentaire** contient les sorts qui affectent les quatre élements de base de la création - la terre, l'air, le feu et l'eau. Les



divinités de la nature, les dieux élémentaires, ceux qui représentent ou protègent divers artisanats, ainsi que les dieux des marins tireront tous des sorts de cette sphère.

Les sorts de **Garde** placent des sentinelles magiques sur un objet ou une personne. Ceux-ci sont plus actifs que les sorts de protection car ils créent réellement une créature de garde. Les divinités protectrices, guérisseuses ou trompeuses peuvent toutes accorder des sorts de cette sphère.

La Sphère Générale renferme les sorts utilisables par tous les prêtres, quelle que soit leur divinité. Il n'existe pas de Puissances (dieux) de la Sphère Générale. Ce groupe comprend les sorts dont à besoin un prêtre pour accomplir des tâches de base.

Les sorts de **Nécromancie** rendent à une créature un élément de sa force vitale ayant été totalement détruit, qu'il s'agisse d'un membre, de la vie ou d'un niveau d'expérience. Inversés, ces sorts sont destructeurs et seuls les prêtres les plus maléfiques les utilisent. Les divinités de la vie et de la mort oeuvrent très souvent dans cette sphère.

Les sorts de **Protection** créent des boucliers mystiques pour défendre le prêtre et ses ouailles contre les attaques du mal. Il est probable que les divinités guerrières et protectrices les utilisent, bien que celles qui sont vouées à la pitié et à la bonté puissent aussi les accorder.

Les sorts de **Soins** sont ceux qui soignent les maladies, guérissent les blessures et font disparaître les afflictions en général. Ils ne peuvent rendre la vie, ni faire repousser un membre. Les sorts de soins peuvent être inversés pour causer des blessures, mais un tel usage est réservé aux prêtres mauvais. Les divinités protectrices et compatissantes accordent généralement ces sorts. Celles de la nature pourront y avoir un accès mineur.

La **Sphère du Soleil** contient les sorts concernant les puissances de base du système solaire - la pureté de la lumière et de sa contrepartie l'obscurité. Les sorts de cette sphère sont très courants chez les puissances de la nature, de l'agriculture ou de la fécondité.

La **Sphère Végétale** renferme les sorts qui affectent les plantes, allant de simples travaux agricoles (comme améliorer les récoltes) jusqu'à la communication avec des créatures végétales. Les Puissances de l'agriculture et de la nature accordent les sorts de cette Sphère.

Votre MD pourra créer d'autres sphères. Celles qui sont indiquées ci-dessus sont typiques des domaines dans lesquels les divinités concentrent intérêt et puissance. Les sorts sortant des sphères d'influence majeures et mineures de la divinité ne sont pas accessibles à ses prêtres.

Le prêtre peut de plus obtenir ses sorts à un rythme plus rapide ou plus lent que le clerc normal. Si l'éthique du personnage met l'accent sur la vertu de compter sur soi-même, la progression sera plus lente. Les divinités associées avec de nombreux événements étonnants et spectaculaires pourraient même accorder un plus grand nombre de sorts par niveau. C'est bien entendu votre MD qui doit décider de cela. Il devra compenser la perte ou le gain de sorts par l'ajustement des autres pouvoirs, des capacités et des restrictions du personnage.

Pouvoirs Conférés

Les pouvoirs conférés à un prêtre représentent un autre aspect des mythologies spécifiques. La capacité conférée au clerc est celle de repousser les morts-vivants. Elle n'est cependant pas commune à tous les prêtres. Les divinités accordent des pouvoirs correspondant à leurs sphères. Si votre MD utilise une mythologie spécifique, il doit décider du pouvoir qui sera conféré à votre prêtre. Voici quelques suggestions :

* *Inciter à la Rage du Combat,* donnant un bonus de +2 aux tirages de toucher et de dégâts (Guerre).

* *Parole Apaisante,* pouvant apaiser la peur et influencer les réactions hostiles (Paix, Pitié, Soins).

* *Charme ou Fascination,* pouvant agir par exemple comme un sort de suggestion (Amour, Beauté, Arts).

* *Inspirer la Terreur,* en irradiant une aura semblable à celle que crée le sort *Terreur* (Mort).

Ce ne sont là que quelques uns des pouvoirs pouvant être conférés à un personnage. Comme en ce qui concerne les armes autorisées, une bonne partie du choix repose sur la culture de la région, ainsi que sur les contes et légendes entourant la Puissance et ses prêtres.

Ethique

Tous les prêtres doivent avoir certaines croyances et règles de vie, qui guideront leur conduite. Les clercs évitent généralement de faire couler le sang et tentent d'aider leur communauté. Un dieu de la guerre pourra ordonner à ses prêtres d'être au premier rang des batailles et de participer à des croisades contre divers ennemis. Une divinité des moissons pourra exiger de ses prêtres qu'ils travaillent aux champs. L'éthique peut aussi dicter l'alignement du personnage. La nature de la divinité aide à définir les règles que doit suivre un prêtre.

Titres de Prêtres

Les prêtres de mythologies différentes portent généralement d'autres titres que celui de prêtre. Un prêtre de la nature (particulièrement s'il est basé sur la tradition européenne occidentale) pourra être appelé druide (voir ci-dessous). Shamans ou Hommes-Médecine sont d'autres possibilités. Quelques recherches dans une bibliothèque vous feront découvrir de nombreux autres titres uniques et colorés. En voici quelques uns :

Abbé, Abbesse, Ayatollah, Bonze, Celui qui Pardonne, Frère, Gourou, Hajji, Imam, Mendiant, Métropolitain, Mullah, Oeil de la Loi, Patriarche, Prélat, Prieur, Qadi, Recteur, Vicaire, Yogi.

Equilibrer l'Ensemble

Lorsque l'on crée un prêtre appartenant à une mythologie bien précise, il faut accorder beaucoup d'attention à l'équilibre entre ses différentes capacités. Un prêtre très fort en un domaine ou ayant un vaste éventail de choix doit être pareillement affaibli en d'autres matières, afin de ne pas devenir beaucoup plus puissants que les autres prêtres de la campagne. Si un dieu de la guerre autorise à ses prêtres l'utilisation de toutes les armes et armures, les personnages devront être limités dans leurs pouvoirs conférés et sorts autorisés. Au contraire, un personnage adorant un dieu de paix devra posséder des sorts et des pouvoirs conférés importants, afin de pallier à un choix d'armes limité ou inexistant. Un druide possède par exemple plus de pouvoirs conférés qu'un clerc, afin de compenser son choix de sorts et d'armures limité.

Druide

Minimums requis :	Sagesse 12, Charisme 15
Caractéristiques Principales	Sagesse, Charisme
Races autorisées :	Demi-Elfe, Humain

Historiquement, les druides vivaient parmi les tribus celtes de l'Europe Occidentale et de l'Angleterre, à l'époque de l'Empire Romain. Ils tenaient le rôle de conseillers des chefs et avaient une grande influence sur la population. Au centre de leur croyance se trouvait celle faisant de la terre la mère et la source de toute vie. Ils révéraient comme des dieux de nombreuses choses naturelles - le soleil, la lune et certains arbres. Les druides de AD&D ne s'inspirent cependant que d'assez loin de ces exemples historiques. Il ne leur est pas demandé d'en embrasser les croyances ni d'en imiter la conduite.

Le druide est un exemple de prêtre conçu pour un mythe particulier. Ses pouvoirs et ses croyances diffèrent de ceux du clerc. Le druide est prêtre et gardien de la nature, forêt, plaine ou jungle.

Conditions à Remplir

Un druide doit être humain ou demi-elfe. Sa Sagesse doit être au moins égale à 12, son Charisme à 15. Ces deux scores constituent ses caractéristiques principales.

Armes autorisées

Contrairement au clerc, le druide n'est autorisé à utiliser que des armures " naturelles " — armures de cuir et boucliers en bois —, y compris celles qui sont dotées d'un enchantement. Toutes les autres armures lui sont interdites. Ses armes se limitent au bâton, au cimeterre, à la dague, à la faucille, aux fléchettes, à la fronde, au gourdin, et à la lance de fantassin.



Sorts Autorisés

Les druides n'ont pas le même choix de sorts que les clercs. Ils ont l'accès majeur aux sphères animale, du climat, élémentaire, générale, des soins et végétale. Il ont un accès mineur à la sphère de la divination. Les druides peuvent utiliser tous les objets magiques généralement permis aux prêtres, à l'exeption de ceux qui sont écrits (livres et scrolls) et des armes et armures magiques normalement interdites aux druides.

Pouvoirs Conférés

Un druide effectue la plupart de ses jets de protection comme un prêtre, mais bénéficie d'un bonus de +2 sur ceux contre les attaques basées sur le feu ou l'électricité.

Tous les druides peuvent parler un langage secret, en plus de toutes les autres langues qu'ils connaissent (si les régles de compétences sont utilisées, ce langage ne fait pas dépenser une unité de compétence). Le vocabulaire de ce langage druidique est limité aux questions concernant la nature et les événements naturels. Les druides en gardent jalousement le secret: c'est la seule méthode infaillible leur permettant de se reconnaître entre eux.

Lorsque le druide atteint de plus hauts niveaux, les pouvoirs suivants lui sont conférés :

* Il peut identifier plantes, animaux et eau pure avec une précision parfaite dès qu'il atteint le niveau 3.

* Il peut traverser des zones broussailleuses (buissons épineux épais, branches emmélées, buissons d'églantiers, etc.) sans laisser de trace et en conservant sa vitesse de déplacement normale, également dès qu'il atteint le niveau 3.

* Il lui est possible d'apprendre le langage des créatures sylvestres: centaures, dryades, elfes, faunes, gnomes, dragons, géants, hommes-lézards, manticores, nixes, pixies, esprits follets et sylvaniens. Le druide peut ajouter une nouvelle langue à sa liste au niveau 3 et une de plus par niveau supérieur. (Si les règles des compétences sont utilisées, il appartient au druide de choisir de dépenser ou non une unité de compétence pour l'un ou plusieurs de ces langages).

* Il est immunisé contre les sorts de charme lancés par les créatures sylvestres (dryades, nixes, etc.) après avoir atteint le niveau 7.

* Au niveau 7 également, il gagne la possibilité de se changer en un reptile, oiseau ou mammifère jusqu'à 3 fois par jour. Chaque forme animale (reptile, oiseau ou mammifère) ne peut être utilisée qu'une fois par jour. La taille peut varier de celle d'un crapaud ou d'un petit oiseau à celle d'un ours noir. Lorsqu'il prend une nouvelle forme, le druide guérit de 10 à 60 % (1d6x10 %) des dégâts qu'il a subis (arrondir à l'entier inférieur). Le druide ne peut prendre la forme que d'un animal normal (existant réellement) en lui conservant ses proportions, mais il en acquiert ainsi toutes les caractéristiques - vitesse de déplacement, capacités, Classe d'Armure, nombre d'attaques par round et dégâts infligés par attaque.

Ainsi un druide pourrait-il se changer en roitelet pour traverser une rivière, prendre la forme d'un ours noir sur l'autre rive pour y combattre des orques, et enfin devenir un serpent pour s'enfuir dans les buissons avant que les renforts n'arrivent.

Les vêtements, ainsi qu'un objet tenu dans chaque main peuvent s'intégrer à la nouvelle apparence du druide et réapparaissent lorsque celui-ci reprend sa véritable forme. Ces objets ne sauraient être utilisés pendant que le druide est en forme animale.

* Un druide ne peut pas repousser les morts-vivants.

Ethique

En tant que protecteurs de la nature, les druides s'éloignent généralement des complications du monde temporel. Leur plus grand souci est la bonne continuation des cycles naturels - naissance, croissance, mort et renaissance. Les druides considèrent généralement toutes les choses comme cycliques. Pour eux, les batailles entre le bien et le mal ne sont que le flux et le reflux du temps. Le druide ne s'inquiète que lorsque le cycle et l'équilibre deviennent menacés. Compte tenu de cette attitude, il doit être d'alignement neutre.

Les druides sont chargés de protéger la vie naturelle - en particuliers arbres, plantes, animaux sauvages et récoltes. Par association, il sont aussi responsables de leurs suivants et de leurs animaux. Les druides reconnaissent que toutes les créatures (y compris les humains) ont besoin de nourriture, d'un abri et d'une protection contre les périls. La chasse, les cultures et le bûcheronnage domestique font logiquement et nécessairement partie du cycle naturel. Les druides ne tolèrent par contre pas la destruction inutile ou l'exploitation de la nature pour le profit. Contre ceux qui défigurent la nature, ils adoptent de préférence un moyen de vengeance subtil et tortueux. Il est bien connu qu'il sont à la fois très patients et peu enclins à pardonner.

Le gui est un symbole sacré important pour les druides et fait partie intégrante de certains sorts (ceux qui demandent le sacrifice d'un symbole sacré). Pour être pleinement efficace, le gui doit être coupé sous la pleine lune, à l'aide d'une faucille d'or ou d'argent réservée à cet usage. Le gui récolté autrement diminue de moitié l'efficacité du sort concerné, si celui-ci cause des dégâts ou possède une zone d'effet, et fournit à la victime un bonus de +2 sur son jet de protection, si le sort en autorise un.

Aucun druide ne réside en permanence dans un château, une ville ou une cité. Tous préfèrent habiter des bosquets sacrés dans lesquelles ils construisent de petites masures en terre, en bois ou en pierre.

L'Organisation Druidique

Les druides forment une structure qui s'étend au delà des frontières. Dans les niveaux d'expérience élevés (à partir du 12ème), on ne peut trouver qu'un nombre limité de druides.

Druides, Archidruides et Grand Druide

Au 12ème niveau, le personnage obtient son titre de " druide " (auparavant, il ne porte officiellement que celui d'" initié "). Il ne peut exister que neuf druides de niveau 12 par région géographique (une région géographique est définie par des frontières naturelles telles qu'océans, mers et chaînes montagneuses ; il est possible qu'un continent se compose de trois ou quatres de ces régions). Aucun personnage ne peut atteindre le niveau 12 sans devenir l'un de ces neuf druides. Cela n'est possible que si le nombre maximum n'est pas encore atteint dans la région, ou si le personnage réussit à vaincre l'un des 9 druides en combat magique ou physique - auquel cas il prend la place du vaincu. Si le combat n'est pas mortel, le vaincu perd des points d'expérience de manière à ce qu'il ne lui en reste plus que 200.000, juste assez pour être de niveau 11.

Les détails précis de chaque combat sont déterminés à l'avance par les deux combattants. Le combat peut être magique, physique ou les deux. Il peut se poursuivre jusqu'à la mort, jusqu'à ce qu'un personnage soit inconscient, jusqu'à ce qu'un nombre de points de vie prédéterminé soit perdu, ou même jusqu'à ce que le premier coup soit porté - mais les deux joueurs doivent avoir dans ce dernier cas une confiance absolue dans leurs capacités. Tous les termes sur lesquels pourront s'accorder les deux personnages sont valables, à condition que demeurent des élements de risque et d'habileté.

Lorsqu'un personnage devient druide de niveau 12, il gagne trois subordonnés. Leur niveau dépend de la position du druide parmi les neuf. Celui qui a le plus de points d'expérience est servi par trois initiés de niveau 9, le second par trois initiés de niveau 8, et ainsi de suite jusqu'à celui qui possède le moins de points d'expérience, servi par trois initiés de niveau 1.

Seuls trois archidruides (niveau 13) peuvent opérer dans une région géographique donnée. Pour devenir archidruide, un personnage de niveau 12 doit soit vaincre l'un des trois, soit se hisser dans une position vacante. Chacun des trois archidruides est servi par trois initiés de niveau 10. Parmi les archidruides du monde entier, trois sont choisis pour servir le Haut Druide (voir la section Le Haut Druide et les Druides Hiérophantes). Ces personnages conservent leurs propres suivants mais sont eux-mêmes serviteurs du Haut Druide.

Le grand druide (niveau 14) est le seul de sa région. Lui aussi a obtenu sa position en remplaçant le grand druide précédent. Il est servi par trois initiés de niveau 11.

L'ascension d'un nouveau grand druide engendre généralement des ondes de choc violentes et chaotiques dans la hiérarchie



druidique. L'avancement d'un archidruide crée un poste vivement convoité par les druites, et l'avancement d'un druide laisse une place vacante dans leurs rangs.

Le Haut Druide et les Druides Hiérophantes

Le druide au rang le plus élevé du monde est le Haut Druide (niveau 15). Contrairement aux grands druides (dont plusieurs peuvent opérer simultanément, dans des pays différents), une seule personne au monde peut porter le titre de Haut Druide. En conséquence, à tout moment, un seul druide peut posséder le niveau 15.

Le Haut Druide connait six sorts de chaque niveau (au lieu de la progression en sorts normale) et peut aussi lancer jusqu'à 6 niveaux de sorts supplémentaires, soit en une seule fois, soit sous forme de plusieurs sorts dont les niveaux additionnés égalent 6. (ex : 1 sort de niveau 6, 6 sorts de niveau 1, 3 sorts de niveau 2, etc.)

Le Haut Druide est servi par neuf autres druides ne dépendant que de lui et n'ayant rien à voir avec la hiérarchie particulière d'un pays ou d'une contrée. Tout personnage de druide, quel que soit son niveau, peut chercher le Haut Druide et demander à le servir. Trois de ces neuf sont des archidruides qui parcourent le monde, faisant office d'agents et de messagers. Les autres sont généralement des druides de niveau 7 à 11, bien que le Haut Druide puisse demander à un druide de n'importe quel niveau de le servir et qu'il considère souvent les sollicitations d'humbles aspirants.

La position de Haut Druide ne se gagne pas par le combat. Chaque Haut Druide choisit son successeur parmi les grands druides en activité. La position demande du courage, est généralement ingrate et ne présente guère d'intéret que pour un politicien. C'est pourquoi, après quelques centaines de milliers de points d'expérience gagnés ainsi, un aventurier digne de ce nom sera probablement prêt à entreprendre autre chose.

Pour cette raison, le Haut Druide atteint le niveau 16 après avoir gagné seulement 500.000 point d'expérience supplémentaires. Lorsque c'est chose faite, il peut abandonner sa position à tout moment, à condition qu'il puisse trouver un successeur convenable (un autre druide doté de 3.000.000 de points d'expérience).

Lorsqu'il abdique, l'ancien Haut Druide doit abandonner le bonus de six niveaux de sorts et la totalité de ses points d'expérience moins 1 (il conserve le reste de ses capacités). C'est désormais un druide hiérophante de niveau 16 qui commence à nouveau à progresser (au rythme figurant dans le Tableau 23). Ce personnage pourra s'élever ainsi jusqu'au niveau 20 (la plupart du temps toujours en s'entraînant par lui-même).

Au delà du 15ème niveau, les druides ne gagnent pas de nouveaux sorts (ignorez dès lors le tableau de progression en sorts des prêtres). Le niveau de Maîtrise continue, lui, à s'élever avec l'expérience. Plutôt que des sorts, ce sont des pouvoirs qui sont gagnée.

16ème Niveau: Au 16ème niveau, le druide hiérophante gagne quatre pouvoirs:

* Immunité contre tous les poisons naturels. Il s'agit des poisons ingestifs ou insinuatifs d'origine animale ou végétale, y compris le venin des monstres - mais pas des poisons minéraux, ni des gaz empoisonnés.

* Santé florissante pour une personne de son âge. Le hiérophant n'est plus assujetti aux baisses des caractéristiques physiques dues à l'âge.

* Capacité d'altérer son apparence à volonté. Cette altération s'effectue en un round. Il est possible d'obtenir une taille inférieure ou supérieure de 50 % à la normale et un âge apparent variant de l'enfance à la vieillesse. Le corps et les traits peuvent être ceux de n'importe quelle créature humaine ou humanoïde. Cette altération n'étant pas magique, elle ne peut être détectée par d'autres moyens qu'une vision réelle.

17ème Niveau: Le personnage gagne la capacité biologique d'hiberner. Ses fonctions vitales se ralentissent au point qu'un observateur inattentif pourrait le croire mort. Le vieillissement cesse. Le personnage est totalement inconscient durant l'hibernation. Il se réveille soit à un moment prédéterminé (" Je vais hiberner pendant 20 ans ! ") ou bien lorsque se produit un changement quelconque dans son environnement (le climat devient froid, quelqu'un le frappe avec un bâton, etc.).

Un druide hiérophant de niveau 17 peut de plus pénétrer à volonté dans le Plan Elementaire de la Terre. Ce transfert ne prend qu'un round. Cette capacité lui permet également de survivre et de se déplacer dans ce plan, ainsi que de réintégrer le Plan Matériel Primaire à volonté.

18ème Niveau: le personnage gagne la capacité de survivre et de se déplacer dans le Plan Elémentaire du Feu.

19ème Niveau: le personnage gagne la capacité de survivre et de se déplacer dans le Plan Elémentaire de l'Eau

20ème Niveau: le personnage gagne la capacité de survivre et de se déplacer dans le Plan Elémentaire de l'Air.

Larron

Les larrons sont des gens qui estiment que le monde (et tous ses habitants) doit les entretenir. Ils vivent au jour le jour, aussi bien que possible et en travaillant le moins possible. Moins ils doivent trimer et lutter comme les autres (tout en vivant confortablement) mieux ils estiment se porter. Bien que cette attitude ne soit ni mauvaise, ni cruelle, elle ne forge pas de bonnes réputations. La plupart des larrons ont un passé discutable ou des origines obscures qu'ils préfèreraient ne pas voir étalés au grand jour.

Les larrons combinent quelques qualités des autres classes de personnages. Il sont autorisés à utiliser une grande variété d'objets magiques, d'armes et d'armures.

Certaines de leurs capacités leur sont propres. Tous les larrons sont versés dans les langues, aussi ont-ils une chance de déchiffrer les écritures étranges qu'ils peuvent rencontrer. Tous sont aussi experts en escalade, et savent s'accrocher à de petites fisusres ou aspérités - leur habileté en ce domaine dépasse même celle des montagnards les plus hardis. Ils sont attentifs et ont des sens aiguisés, ce qui leur permet d'entendre des bruits que d'autres personnes ne percevraient pas. Enfin ils sont adroits (on dit parfois qu'ils ont la main leste), ce qui leur permet d'accomplir certaines tèches de précision ou de chiper de petits objets avec divers degrés de réussite.

Les larrons possèdent un certain nombre de capacités spéciales, telles que le pickpocket et la détection des bruits, qui reçoivent un pourcentage de chances de succès (pourcentage qui dépend de la classe, du niveau, du score de Dextérité et de la race du larron). Lorsqu'un larron tente d'utiliser une de ses capacités spéciales, un dé de pourcentage détermine sa réussite ou son échec. Si le résultat du dé est inférieur ou égal aux chances attribuées à la capacité spéciale, la tentative est couronnée de succès. Dans le cas contraire, elle échoue. (Voir cette même page et la page 39 pour plus de détails).

Tous les larrons utilisent le Tableau 25 pour déterminer leur avancement en niveaux à mesure qu'ils gagnent des points d'expérience.

Tous gagnent un Dé de Vie à six faces (1d6) par niveau, du 1er au 10ème. *Après le niveau 10, les larrons ne gagnent plus que 2 points de vie par niveau et ne bénéficient plus du bonus de Constitution.*

Tableau 25 : NIVEAUX D'EXPERIENCE DES LARRONS

Niveau	Voleur/barde	Dés de vie (d6)
1	0	1
2	1,250	2
3	2,500	3
4	5,000	4
5	10,000	5
6	20,000	6
7	40,000	7
8	70,000	8
9	110,000	9
10	160,000	10
11	220,000	10+2
12	440,000	10+4
13	660,000	10+6
14	880,000	10+8
15	1,100,000	10+10
16	1,320,000	10+12
17	1,540,000	10+14
18	1,760,000	10+16
19	1,980,000	10+18
20	2,200,000	10+20



Voleur

Minimum Requis : Dextérité 9
Caractéristique Principale : Dextérité
Races Autorisées Toutes

On rencontre des voleurs de toutes sortes, de toutes tailles et de toutes apparences, prêts à se nourrir aux dépens du monde de la manière la plus simple possible. Ils sont en fait la personnification de la filouterie.

> Sans être honorable, la profession de voleur n'est pas totalement déshonorante. De nombreux héros légendaires ont fait preuve d'une tendance marquée au chapardage : Renart le goupil, Puck et Ali Baba n'en sont que quelques exemples. Sous son meilleur jour, le voleur est un héros romantique, mû par de nobles intentions mais manquant un peu de force de caractère. Une telle personne pourra sincèrement désirer faire. le bien, sans jamais pouvoir résister aux tentations.

La caractéristique principale du voleur est la Dextérité: un personnage doit avoir au minimum un score de 9 en Dextérité pour appartenir à cette classe. Bien que d'autres caractéristiques élevées soient utiles (particulièrement l'Intelligence), elles ne sont pas nécessaires. Le voleur peut avoir l'alignement qu'il désire, à l'exception de loyal bon. La plupart sont au moins partiellement neutres.

Tableau 26: SCORES DE BASE DES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Score de Base
Pickpocket	15 %
Crocheter des Serrure	10 %
Trouver/Désamorcer des Pièges	5 %
Se Déplacer Silencieusement	10 %
Se Cacher dans l'Ombre	5 %
Détecter des Bruits	15 %
Grimper	60 %
Lire des Langues Inconnues	0 %

Un voleur dont la Dextérité est au moins égale à 16 bénéficie d'un bonus de 10 % sur les points d'expérience qu'il gagne.

Les voleurs ont un choix d'armes limité. La plus grande partie de leur temps est consacrée à la pratique de leurs talents. Les armes qui leur sont permises sont l'arbalète de poing, l'arc court, le bâton, le couteau, la dague, l'épée courte, l'épée large, l'épée longue, les fléchettes, la fronde, le gourdin et le lasso. Un voleur peut porter une armure de cuir, une armure de cuir coutée, une armure matelassée et même une cotte de mailles. Néanmoins lorsqu'il est revêtu d'une armure (à l'exception de l'armure de cuir), ses capacités sont pénalisées (voir Tableau 29).

Pour déterminer la valeur initiale de chaque talent, notez tout d'abord les scores de base indiqués dans le Tableau 26. Ajoutez-y ou retranchez-en les modificateurs de race, de Dextérité et d'armure portée correspondants (figurant respectivement sur les Tableaux 27, 28 et 29).

Les scores obtenus de cette manière ne reflètent pas les efforts accomplis par le voleur pour développer ses talents. Afin de simuler cet entraînement supplémentaire, tous les voleurs de 1er niveau reçoivent 60 points de pourcentage qu'ils peuvent ajouter de la manière désirée à leurs chances de base. Il est impossible d'ajouter plus de 30 5 à un talent déterminé. Hormis cette restriction, le joueur peut distribuer les points à sa guise.

Chaque fois que le voleur s'élève à un niveau d'expérience supérieur, il reçoit 30 points supplémentaires à distribuer. Il est impossible d'assigner à un talent quelconque plus de 15 points par niveau. De plus, aucun talent ne peut dépasser 95 %, y compris tous les ajustements de Dextérité, de Race et d'Armure. Le MD peut s'il le désire décider qu'une partie des points gagnés doit être appliquée aux talents utilisés dans le courant de l'aventure.

Les personnages demi-humains ou ceux dont la Dextérité est très haute ou très basse doivent appliquer des modificateurs à ces chiffres de base. Certains se rendront peut-être compte, ceci fait, qu'une partie de leurs scores sont négatifs. En ce cas, ils devront dépenser des points pour augmenter les pourcentages correspondants jusqu'à 1 % au moins avant de pouvoir utiliser ces talents. (Certaines races ne sont tout bonnement pas douées pour une partie des talents considérés !).

Un voleur utilise la colonne "Pas d'Armure" dans le Tableau 29 s'il porte des *bracelets de défense* ou un manteau suffisament léger.

Tableau 27 : AJUSTEMENTS DE RACE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Demi-Elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petit-Homme
Pickpocket	+10 %—	+5 %	—	—	+5 %
Crocheter des Serrures	—	−5 %	+5 %	+10 %—	+5 %
Trouvver/Désa. des Pièges	—	—	+10 %	+15 %	+5 %
Se Dépl. Silencieusement	—	+5 %	+5 %	—	+10 %
Se Cacher dans l'Ombre	+5 %	+10 %	—	+5 %	+10 %
Détecter des Bruits	—	+5 %	+10 %	—	+5 %
Grimper	—	—	−15 %	−10 %	−15 %
Lire les Langues Inconnues	—	—	—	−5 %	−5 %

Tableau 28 : AJUSTEMENTS DE DEXTERITE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Dextérité	Pickpocket	Crocheter des Serrures	Trouver/ Désarmorcer des Pièges	Se Déplacer Silencieu-sement	Se Cacher dans l'Ombre
9	−15 %	−10 %	−10 %	−20 %	−10 %
10	−10 %	−5 %	−10 %	−15 %	−5 %
11	−5 %	—	−5 %	−10 %	—
12	—	—	—	−5 %	—
13-15	—	—	—	—	—
16	—	+5 %	—	—	—
17	+5 %	+10 %	—	+5 %	+5 %
18	+10 %	+15 %	+5 %	+10 %	+10 %
19	+15 %	+20 %	+10 %	+15 %	+15 %

Tableau 29: AJUSTEMENTS D'ARMURE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Pas d'Armure	Cotte de Mailles Elfique*	Armure Matelassée ou de Cuir Cloutée
Pickpocket	+5 %	−20 %	−30 %
Crocheter des Serrures	—	−5 %	−10 %
Trouver/Désa. des Pièges	—	−5 %	−10 %
Se Déplacer Silencieusement	+10 %	−10 %	−20 %
Se Cacher dans l'Ombre	+5 %	− 10 %	−20 %
Détecter des Bruits	—	−5 %	− 10 %
Grimper	+10 %	−20 %	−30 %
Lire les Langues Inconnues	—	—	—

* Les bardes, et eux seuls, peuvent porter une cotte de maille non-elfique avec une pénalité suplémentaire de 5 %.

Description des Talents

Pickpocket : Le voleur utilise ce talent lorsqu'il chaparde de petits objets contenus dans

les poches, les manches, les sacs d'autres personnes, ou portés à la ceinture, lorsqu'il manie des objets (comme des clefs) et lorsqu'il accomplit un tour de passe-passe.

Un échec signifie que le voleur n'a pas réussi à prendre l'objet convoité, mais pas obligatoirement que sa tentative a été repérée. Pour savoir si la tentative de vol a été remarquée, déduisez de 100 le nombre de niveaux de la victime, multiplié par trois. Si le tirage de pickpocket du voleur était supérieur ou égal à la valeur obtenue, la tentative a été reprérée. Une victime de niveau 0 ne remarquera par exemple qu'on tente de la voler que si le tirage de pickpocket était égal à 00. Un personnage de niveau 13 s'en rendra en revanche compte sur un résultat de 61 ou plus. Dans certaines circonstances, la tentative peut réussir tout en étant remarquée par la victime.

Si le MD le désire, il peut décider qu'un voleur dont le niveau est supérieur à celui de sa victime a moins de chances d'être surpris dans son larcin. Il est possible de modifier le pourcentage de chances qu'a la victime de repérer la tentative en soustrayant le niveau de celle-ci de celui du voleur et en ajoutant la valeur obtenue au pourcentage de chances qu'a le voleur de ne pas être détecté.

Par exemple : Catzecat, un voleur de niveau 15, tente de faire les poches de Glorin, guerrier de niveau 9. D'après la règle, la tentative de Catzecat pourra être détectée si son tirage de pickpocket est supérieur ou égal à 73 (100 - (3x9) = 73). Avec le système optionnel, Catzecat ayant 6 niveaux de plus que Glorin, ce nombre est augmenté de 6 points, ce qui le porte à 79 (73+6 = 79). Cette option n'est appplicable que si le voleur est d'un niveau supérieur à celui de la victime.

Un voleur peut tenter de faire les poches de quelqu'un aussi souvent que possible. Ni la réussite ni l'échec n'interdisent d'autres essais - se faire prendre pourrait en revanche changer la situation.

Crocheter des Serrures : un voleur peut tenter de crocheter des cadenas, de faire jouer des serrures à combinaison (si elles existent) et de percer le mystère des serrures comportant panneaux coulissants, mécanismes ou trous de serrure cachés, etc. Il est nécessaire d'avoir des outils pour crocheter une serrure. L'utilisation d'outils de voleur standards fait bénéficier des chances de succès normales. L'utilisation d'outils improvisés (fil de fer, pointe de dague, baguette, etc.) impose une pénalité à la chance de succès. Le MD devra en déterminer la valeur sur le moment. Elle pourra aller de -5 % pour un outil improvisé mais pratique à -60 % pour un outil fort peu adapté à la tâche (comme une baguette). Il faut 1d10 rounds à un voleur pour crocheter une serrure. Le personnage ne peut tenter de crocheter la même serrure qu'une fois par niveau d'expérience. Cela signifie qu'en cas d'échec, il ne pourra recommencer que lorsqu'il aura avancé d'un niveau - et donc gagné une plus grande expérience des serrures.

Trouver/Désamorçer des Pièges : Le voleur est entraîné à détecter de petits pièges ou alarmes. Parmi ceux-ci, citons aiguilles empoisonnées, mécanismes à lames tranchantes, gaz empoisonnés ou sonnettes d'alarme. Ce talent n'est d'aucune utilité pour repérer plafonds ou murs près de s'effondrer, ni aucun autre piège mécanique de grande taille.

Afin de repérer un piège, le voleur doit pouvoir toucher et inspecter l'objet piégé. C'est normalement au MD de lancer le dé de pourcentage déterminant le succès de la tentative. Si le MD lui dit 'Tu n'as pas trouvé de piège", il appartient au joueur de décider si cela signifie qu'il n'y a pas de piège ou bien que celui-ci est là mais qu'il n'a pas réussi à le trouver. Lorsque le voleur repère un piège, il en comprend le principe général mais pas la nature exacte. Tout comme pour le crochetage, il n'est possible de chercher un piège sur un objet particulier qu'une fois par niveau d'expérience. Cette recherche demande 1d10 rounds.

Lorsqu'il trouve un piège, le voleur peut également tenter de l'ôter ou de le désamorcer. Cette tâche lui demande aussi 1d10 rounds. Si le dé de pourcentage lancé indique le succès, le piège est désamorcé. Dans le cas contraire, le personnage n'est pas à l'heure actuelle assez expérimenté pour parvenir à ses fins. Il pourra à nouveau tenter de désamorcer ce piège lorsqu'il aura atteint le niveau d'expérience suivant. Si le résultat du dé de pourcentage est compris entre 96 et 00, le voleur déclenche involontairement le piège et en subit les conséquences. Parfois (généralement parce que ses pourcentages sont bas), un voleur déclenchera délibérément un piège, en se mettant hors de portée, plutôt que riquer de le faire de façon incontrôlée.

Ce talent est nettement moins utile en face de pièges magiques ou invisibles. Les voleurs peuvent également tenter de désamorcer ces pièges mais leurs chances de succès sont diminuées de moitié par rapport à la normale.

Se Déplacer Silencieusement : un voleur peut à tout moment tenter de se déplacer silencieusement, par simple déclaration d'intention. Lorsqu'il agit ainsi, la vitesse du voleur est réduite à 1/3 de sa valeur habituelle. Le MD lance un dé de pourcentage en cachette : le voleur, lui, pense toujours qu'il réussit à être discret. S'il l'est réellement, ce talent lui donne de meilleures chances de surprendre un adversaire, d'éviter d'être découvert ou de se mettre en position pour frapper un adversaire dans le dos. De toute évidence, un voleur qui cherche à se déplacer silencieusement, tout en étant parfaitement visible de ses ennemis, perd son temps.

Se Cacher dans l'Ombre : un voleur peut tenter de se fondre dans l'ombre, ou tout autre type de camouflage - buissons, rideaux, crevasses, etc. Ce talent n'est utilisable que lorsque personne n'observe le voleur. Celuici demeure dissimulé tant qu'il reste virtuellement immobile (il lui est possible d'effectuer des gestes lents et prudents: déboucher une potion, tirer une arme, etc.). Un voleur ne pourra jamais réussir à se cacher si un garde l'observe, quel que soit le résultat de son dé de pourcentage - sa position demeurant évidente. Il est cependant possible de se cacher aux yeux d'une créature engagée dans un combat avec quelqu'un d'autre, l'attention de l'ennemi étant fixée ailleurs. C'est le MD qui lance le dé et en tient secret le résultat: le personnage pense toujours qu'il a réussi à se cacher.

Il est impossible d'utiliser ce talent dans l'obscurité totale, puisqu'il consiste autant en une tromperie de l'oeil qu'en un réel camouflage. Les personnages cachés sont autant protégés des créatures possédant l'infravision que des autres. Les sorts, les objets magiques et certaines capacités spéciales permettant de révéler les objets invisibles seront à même de dévoiler la position d'un voleur caché.

Détecter des Bruits : Un bon voleur s'attache à tous les détails, même les plus insignifiants, notamment les sons ténus que ne remarquent pas la plupart des autres personnages. Sa capacité d'entendre des bruits légers (derrière une porte épaisse, au bout d'un long couloir, etc.) est nettement supérieure à celle de l'individu moyen. Cette perception n'est cependant pas automatique: le voleur doit s'immobiliser et se concentrer pendant un round. Son environnement immédiat doit être silencieux et il lui faut retirer casque ou chapeau. Les sons filtrés par des portes ou autres barrières lui parviendront, au mieux, indistincts.

Grimper : Bien que tout le monde puisse escalader des falaises rocheuses ou se hisser sur des pentes abruptes, le voleur y est bien plus habile que les autres gens. Disposant d'un pourcentage de réussite plus élevé que celui des autres personnages, il peut de plus grimper sur la plupart des surfaces sans cordes ni outils. Seul un voleur est capable de grimper sur des surfaces lisses ou très lisses sans équipement. Il demeure cependant très limité dans ses actions lorsqu'il est en train de grimper: il lui est impossible de se battre, ou même de se défendre efficacement.

Lire les Langues Inconnues : par nécessité, le voleur retient de nombreuses informations éparses. Certaines lui donnent la capacité de lire différents langages, notamment s'ils figurent sur des cartes au trésor, actes officiels, notes secrètes etc. Au 4ème niveau, le voleur a rencontré suffisament de langues différentes pour avoir une chance de comprendre la plupart des écrits non magiques. Le MD pourra cependant décider que certains langages restent pour lui indéchiffrables - ceux qu'il n'a jamais eu l'occasion de voir.

Le tirage permettant de déterminer si un personnage réussit à déchiffrer un langage



doit être effectué chaque fois qu'il tente de lire un document (et non une seule fois par langue). Un tirage réussi signifie que le voleur a réussi à saisir le sens du document. Son degré de compréhension est grossièrement égal à sa chance de réussite. Une chance de 20 % signifie par exemple que, si le voleur parvient à ses fins, il découvrira environ 20 % du sens du document. Un autre texte écrit dans la même langue demandera un autre tirage (il comprendra probablement des mots différents). Chaque document étant considéré individuellement, il n'est pas nécessaire de tenir le compte des langages déjà examinés par le voleur.

A un niveau d'expérience donné, il n'est pas possible de faire plus d'un tirage par document. Si le résultat est négatif, le voleur pourra recommencer l'expérience après avoir franchi le niveau d'expérience supérieur.

Si le personnage sait lire une langue donnée, grâce à l'utilisation d'une unité de compétence, le tirage devient inutile pour les documents écrits en cette langue.

Les voleurs disposent d'autres capacités, qui ne figurent pas dans le Tableau 26:

Attaque dans le dos : les voleurs sont assez faibles dans les combats au corps à corps, mais ils sont passés maîtres dans l'art du coup de poignard dans le dos. Lorsqu'il attaque quelqu'un par surprise et par derrière, un voleur peut augmenter ses chances de toucher (bonus de +4 pour l'attaque par derrière, élimination des ajustements de bouclier et de Dextérité de la victime) et multiplier les dégâts causés par ses coups.

Pour utiliser cette capacité, le voleur doit se trouver derrière sa victime, et celle-ci doit ignorer qu'on s'apprête à l'attaquer. Si la victime voit le voleur, l'entend approcher ou est avertie de sa présence par une autre personne, elle n'est pas prise par surprise et l'attaque dans le dos est considérée comme un coup normal (bien que le bonus de toucher pour une attaque par derrière s'applique tout de même). Les guerriers engagés dans un combat remarqueront souvent le voleur qui tente de se glisser derrière eux - une des premières règles du combat est de ne jamais tourner le dos à un ennemi ! Néanmoins quelqu'un qui ne s'attend pas à être attaqué (par un allié ou un ami, notamment) peut être pris par surprise même s'il sait que le voleur se trouve derrière lui.

Les multiplicateurs figurant dans le Tableau 30 s'appliquent au montant des dégâts infligés, avant ajoût du bonus de force et du bonus conféré par les armes. Le montant des dégâts standards de l'arme est multiplié par la valeur indiquée dans le Tableau 30. C'est seulement après que s'appliquent les bonus de force et les bonus magiques des armes.

Les attaques dans le dos ont leurs limites. Le multiplicateur des dégâts ne s'applique par exemple que pour la première attaque portée par le voleur, même s'il a la possibilité d'en porter plusieurs. Une fois un coup porté, l'effet de surprise initial est en effet perdu. De plus cette technique n'est pas utilisable sur toutes les créatures, la victime devant être à peu près humanoïde. Une partie du talent vient de la connaissance des points vulnérables: un voleur pourrait attaquer dans le dos un ogre, mais serait incapable de faire de même avec un spectateur. Il convient ausi que la victime soit pourvue d'un dos (ce qui exclut la plus grande partie des limons, gelées, vases, etc.). Enfin, le voleur doit être capable d'atteindre une portion adéquate du corps. Pour attaquer un géant dans le dos, par exemple, il lui faudrait se tenir sur une corniche ou un balcon. Le frapper à la cheville ne serait certes pas aussi efficace.

Tableau 30: MULTIPLICATEURS DES DEGATS D'UNE ATTAQUE DANS LE DOS

Niveau du Voleur	Multiplicateur des Dégâts
1-4	x2
5-8	x3
9-12	x4
13+	x5

L'ogre traverse le couloir, cherchant à percer l'obscurité qui l'entoure. Il ne remarque pas la forme sombre de Opox Rapax, le voleur, caché dans une alcôve. Se glissant dans le couloir, celui-ci s'approche du monstre à pas de loup. Comme il s'apprête à lui porter un coup mortel, son pied racle la pierre. Les oreilles poilues de l'ogre se redressent. Le monstre se retourne pour faire face à Opox Rapax, ce qui élimine les chances de celui-ci d'attaquer dans le dos - et lui gâche sa journée. Si Opox Rapax avait réussi un tirage de déplacement silencieux, il aurait pu attaquer l'ogre avec un bonus de +4 au toucher et infliger des dégâts cinq fois plus grands que la normale (puisqu'il est de 15ème niveau).

Argot des Voleurs : Cet argot est un moyen de communication spécial connu par tous les voleurs et leurs associés. Ce n'est pas un langage distinct. Il se compose de mots d'argot et de sous-entendus pouvant être formulés dans n'importe quelle langue. Le vocabulaire de l'argot des voleurs en limite l'usage aux sujets intéressant cette classe de personnages: butins, cibles faciles, violation de domicile, attaques à main armée, cambriolages, etc. Il ne s'agit cependant pas d'une langue. Deux voleurs seront incapables de communiquer en argot s'ils ne disposent pas au moins d'un langage commun ; l'argot est toutefois utile pour identifier des collègues en glissant quelques paroles éparses dans une conversation.

Le concept de l'argot des voleurs est historique (l'argot est probablement encore utilisé de nos jours, sous une forme ou une autre), bien que celui de AD&D dispose d'une base élargie totalement fantaisiste. Quelques heures de recherches dans une grande bibliothèque devraient vous permettre de découvrir des exemples de véritable argot des voleurs si vous désirez en savoir plus à ce sujet.

Utilisation de Scrolls : Au 10ème niveau, un voleur gagne la capacité d'utiliser de manière limitée les parchemins magiques et cléricaux. Sa compréhension des écritures magiques est cependant incomplète. Il a donc 25 % de chances de lire incorrectement le parchemin et d'inverser l'effet du sort. Ce type de mauvais fonctionnement est presque toujours défavorable au voleur ou à son groupe. Il peut se manifester sous une forme aussi bénigne que le lancement accidentel de l'inverse du sort, ou aussi grave qu'un retour de flamme sur un sort de boule de feu, celle-ci se centrant sur le voleur et non sur la cible visée. L'effet exact est laissé à l'appréciation du MD (les MDs adorent ce genre de situation, alors attendez-vous au pire !)

Les voleurs ne construisent pas châteaux ou places-fortes dans le sens strict du terme. Ils sont au contraire amateurs de petites habitations fortifiées, notamment si la véritable nature du bâtiment peut être facilement dissimulée. Un voleur pourrait par exemple se bâtir un repaire bien protégé dans une grande ville, derrière la façade protectrice d'un vieil entrepôt ou d'une taverne miteuse. La véritable nature de l'endroit demeurera donc un secret jalousement gardé. Les voleurs bâtissent généralement leurs places fortes dans les cités, ou aux alentours de celles-ci, puisque c'est là que leur ouvrage est le plus rentable.

Ceci suppose bien sûr que le voleur ait l'intention de diriger une bande depuis sa place-forte. Tous n'ont cependant pas le vol dans le sang. Si un personnage a voué sa vie aux aspects de la profession que sont l'exploration, la ruse et les mystères de serrures ou pièges, il pourra construire un type de place-forte très différent - emplie des objets étranges et intrigants qu'il a glanés au cours de sa vie aventureuse. Comme toute demeure de voleur, elle devrait cependant se fondre dans son environnement ; après tout un éclaireur ne dévoile jamais ses refuges. Il pourra s'agir d'un formidable labyrinthe de pièces, de passages secrets, de panneaux coulissants, regorgeant d'objets venus des quatre coins du monde.

Lorsqu'un voleur atteint le niveau 10, sa réputation devient telle qu'il attire des suivants - soit une bande de vauriens, soit un groupe d'éclaireurs avide de recevoir l'enseignement d'un tel maître. Le voleur en attire 4d6. Ils lui sont généralement loyaux mais un chef avisé se méfie toujours de ses hommes. Il est possible d'utiliser le Tableau 31 pour déterminer type et niveau des suivants, mais le MD peut aussi les choisir en fonction de sa campagne.



Tableau 31 : SUIVANTS DES VOLEURS

d100	Suivant	Gamme de Niveaux
01-03	Guerrier/Voleur Nain	1-4
04-08	Voleur Demi-Elfe	1-6
09-11	Voleur/Guerrier Demi-Elfe	1-4
12-14	Voleur/Guerrier/Mage Demi-Elfe	1-3
15-19	Voleur Elfe	1-6
20-21	Voleur/Guerrier/Mage Elfe	1-3
22-24	Voleur/Mage Elfe	1-4
25-72	Voleur Humain	1-8
73-78	Voleur Gnome	1-6
79-81	Voleur/Guerrier Gnome	1-4
82-84	Voleur/Illusionniste Gnome	1-4
85-89	Voleur Nain	1-6
90-94	Voleur Petit-Homme	1-8
95-98	Voleur/Guerrier Petit-Homme	1-6
99	Humain à classes successives Voleur/X	1-8/1-4
00	Autres (au choix du MD)	---

Les voleurs sont généralement fort jaloux de leur territoire. Si deux voleurs organisent une bande dans la même région, le résultat est souvent une guerre. Celle-si se poursuit jusqu'à ce que l'un des clans soit totalement éliminé ou forcé à aller opérer ailleurs.

Barde

Maximum requis : Dextérité 12
Intelligence 13
Charisme 15
Caractér. Principales : Dextérité,Charisme
Races Autorisées : Demi-Elfe, Humain

Voici une classe de personnage optionnelle qui peut être utilisée si votre MD le souhaite. Le barde se fraye un chemin dans la vie grâce à son charme, son talent et son esprit. Un bon barde doit avoir la langue agile et le coeur léger, tout comme le pied,en dernier recours.

En termes historiques précis, le titre de " barde " ne s'applique qu'à certains groupes de poètes celtiques qui chantaient l'histoire de leurs tribus en de longs poèmes récitatifs. Se rencontrant essentiellement en Ecosse, en Irlande et au Pays de Galles, ils remplissaient de nombreux rôles importants dans la société. Ils étaient les dépositaires de l'histoire tribale, les porteurs de nouvelles, les messagers et même les ambassadeurs auprès d'autres tribus. Dans AD&D, le barde est cependant un personnage plus généralisé. Les exemples historiques et légendaires de ce type de personnage comprennent Alan-a-Dale, Will l'Ecarlate, Amergin et même Homère. Toute culture à son raconteur d'histoire, son poète, qu'il soit appelé barde, skalde, fili, jongleur ou porte n'importe quel autre nom.

Pour devenir barde, un personnage doit avoir une Dextérité d'au moins 12, une Intelligence d'au moins 13 et un Charisme d'au moins 15. Les caractéristiques principales sont la Dextérité et le Charisme. Un barde peut être loyal ou chaotique, bon ou mauvais, mais doit toujours conserver au moins une composante neutre à son alignement. Ce n'est qu'en conservant une certaine forme de détachement qu'il peut remplir avec succès son rôle de barde.

Par nature, le barde a tendance à étudier de nombreux arts différents. C'est un touche à tout plein de talent mais il n'est maître d'aucun domaine. Bien qu'il se batte comme un larron, il lui est possible d'utiliser toutes les armes. Il peut porter toutes les armures jusqu'à la cotte de mailles incluse, mais ne peut utiliser de bouclier.

Tous les bardes sont des chanteurs, des récitants ou des vocalistes compétents et savent jouer d'un instrument au choix du joueur (portable, de préférence). Il lui sera possible d'apprendre à jouer de nouveaux instruments si le système optionnel des compétences est utilisé - le barde peut apprendre deux instruments par unité de capacité dépensée.

Au cours de ses voyages, le barde apprend aussi quelques sorts de magicien . Tout comme pour un magicien, c'est son Intelligence qui détermine le nombre de sorts qu'il peut connaître et sa chance de comprendre un sort donné. Il dispose d'un livre de sorts et se conforme à toutes les restrictions imposées aux mages quant à la mémorisation et à l'utilisation de ces sorts, notamment l'impossibilité de porter une armure. C'est pourquoi un barde utilisera généralement plus ses sorts pour distraire et impressionner que pour combattre. Le Tableau 32 détaille le nombre de sorts que peut lancer un barde selon son niveau.

Les bardes étant plus des amateurs que des magiciens professionnels, ils obtiennent la plupart de leurs sorts par hasard - au cours de leurs aventures. Un barde ne peut en aucun cas se spécialiser dans une école de magie. Le barde débutant est encore incapable de lancer des sorts. Un barde de niveau 2 commence sa carrière de magicien avec de un à quatre sorts, choisis par le MD ou déterminés aléatoirement (un tirage d'Intelligence doit toujours être effectué pour savoir s'il réussit à les comprendre). Il n'est pas garanti que le barde connaisse le sort *lecture de la magie* puisque celui-ci n'est pas nécessaire à la compréhension des textes d'un livre de sorts. Lorsqu'il en trouve, le barde peut ajouter de nouveaux sorts à son livre, mais il n'en gagne aucun automatiquement en changeant de niveau. Au delà de ceux qui lui sont fournis au départ, tous ses sorts doivent être découverts au cours de ses aventures.



Tableau 32: PROGRESSION EN SORTS DES BARDES

Niveau du Barde	Niveau des Sorts 1	2	3	4	5	6
1	—	—	—	—	—	—
2	1	—	—	—	—	—
3	2	—	—	—	—	—
4	2	1	—	—	—	—
5	3	1	—	—	—	—
6	3	2	—	—	—	—
7	3	2	1	—	—	—
8	3	3	1	—	—	—
9	3	3	2	—	—	—
10	3	3	2	1	—	—
11	3	3	3	1	—	—
12	3	3	3	2	—	—
13	3	3	3	2	1	—
14	3	3	3	3	1	—
15	3	3	3	3	2	—
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3



Le combat et les sorts ne sont cependant pas les principaux atouts du barde. Son domaine d'expertise est dans les relations humaines, et la communication. Il dispose d'un certain nombre de pouvoirs spéciaux à cet effet. Le pourcentage de chances de réussite de chaque pouvoir figure dans le Tableau 33. Cette valeur de base doit être ajustée selon la race et la Dextérité du personnage, en suivant les indications données dans la description du voleur. Après ajustements, le joueur peut distribuer (de la manière qu'il désire) 20 points de pourcentage supplémentaires à ses diverses capacités. Chaque fois qu'il s'élèvera d'un niveau, il recevra par la suite 15 autres points à distribuer ainsi.

Tableau 33: TALENTS DE BARDE

Grimper	Détecter des Bruits	Pick pocket	Lire des Langues Inconnues
50 %	20 %	10 %	5 %

Les talents de barde sont sujets à des modifications en fonction de la situation et de l'armure portée, au même titres que ceux des voleurs (voir page 39 pour une explication complète).

Grimper : le barde est capable d'escalader des surfaces presque lisses sans l'aide d'outils, tout comme un voleur.

Détecter des Bruits : ce talent augmente les chances du barde d'entendre et d'interpréter des sons. Il pourra être capable de surprendre un fragment de conversation se déroulant derrière une porte ou de repérer les pas d'un individu pistant son groupe. Pour utiliser ce talent, le barde doit se concentrer, tête nue, pendant un round (une minute). Durant ce laps de temps, les autres membres du groupe doivent demeurer silencieux. Le MD fait son tirage puis informe le joueur du résultat.

Pickpocket : ceci permet au barde, non seulement de chaparder bourses, portefeuilles, clefs, etc., mais aussi d'exécuter de petits tours de passe-passe (qui lui sont utiles lorsqu'il divertit une assemblée). Une description complète de ce talent (ainsi que des chances qu'à votre personnage de se faire prendre) figure dans la description du voleur.

Lire des Langues Inconnues : voilà un talent important puisque les mots sont toute la vie du barde. Celui-ci est capable de déchiffrer des documents écrits en une langue inconnue, en se basant sur des mots ou des phrases qu'il a retenus au cours de ses études et de ses voyages. Le pourcentage de lecture des langues figurant dans le Tableau 33 indique les chances de base de déchiffrer une langue étrangère. Il représente également le degré de compréhension du barde en cas de succès. Il est possible au MD de décider qu'un langage est trop rare ou trop peu familier pour que le barde puisse le traduire - notamment s'il ne l'a jamais rencontré auparavant. Le barde n'a pas en revanche à faire de tirage pour les langages qu'il parle couramment: on suppose que le succès est alors automatique.

Le barde peut de plus influencer les réactions d'un groupe de PNJs. Lorsqu'il se produit devant un groupe qui n'est pas en train d'attaquer (et qui n'a pas l'intention de le faire dans les prochaines secondes), le barde peut tenter de changer l'humeur des spectateurs. La méthode utilisée doit être appropriée aux circonstances - discours enflammé, série d'histoires drôles, triste ballade, joli air de pipeau, mélodie mélancolique jouée sur un luth, ou chanson héroïque de l'ancien temps. Tous les auditeurs doivent lancer un jet de protection contre la paralysation (s'il s'agit d'une foule importante, lancer des jets de protection collectifs, en faisant la moyenne des Dés de Vie). Le résultat est diminué de 1 tous les 3 niveaux d'expérience du barde (arrondir à l'entier inférieur). En cas d'échec du jet de protection, la réaction du groupe peut être déplacée d'un degré (voir le chapitre sur la Réaction dans le *GDM),* soit vers le côté amical, soit vers le côté hostile de l'échelle - à l'option du joueur. Ceux qui réussissent leur jet de protection voient aussi leur réaction changer d'un niveau, mais dans l'autre sens.

Kall Lithifane a été capturé par un groupe de bandits et amené dans leur camp. Bien qu'ils n'aient pas l'intention de le tuer immédiatement, même un imbécile comprendrait qu'il ne lui reste pas longtemps à vivre. Désespéré, Kall commence à raconter une histoire comique à propos du Comte Aedilbrord et de ses suivants au front bas. Cela ayant toujours fait rire les paysans, il suppose que la chance mérite d'être tentée ici. La plupart des bandits n'ont qu'un Dé de Vie mais les quelques chefs de niveau élevé font monter la moyenne jusqu'à 3. Kall n'étant que de niveau 2, il ne bénéficie d'aucun bonus. Le jet de protection est lancé. C'est un échec pour le groupe (et un succès pour Kall). Les ruffians trouvent l'histoire amusante. Le joueur peut donc rendre neutre leur réaction originellement hostile. Les bandits décident de ne pas tuer Kall mais de le garder avec eux, sous bonne garde, pour leur servir de bouffon. Si les bandits avaient réussi leur jet de protection, ils auraient probablement été choqués par l'histoire (certains d'entre eux auraient pu servir sous les ordres du Comte Aedilbrord) et leur réaction, d'hostile, serait devenue violente. Ils auraient sans doute fait rôtir Kall sur le champ.

Ce talent ne peut affecter les gens au cours d'une bataille ; il n'est efficace que lorsque le public a le temps d'écouter. Si Kall avait tenté de raconter son histoire pendant que les bandits attaquaient son groupe, ils l'auraient très vite pris pour un imbécile et auraient achevé leur tâche. Il est de plus nécesaire que le mode de distraction utilisé soit approprié au public. Kall sera peut-être capable de calmer (ou de mettre en colère) un ours avec de la musique, mais il aura beaucoup de mal à raconter une histoire drôle à des orques s'il ne parle pas leur langage.

La musique, la poésie et les histoires du barde peuvent également servir d'inspiratrices, lui apportant alliés et amis. Si la nature exacte d'une menace imminente est connue, le barde peut inspirer de l'héroïsme à ses compagnons (en les immortalisant par une chanson), ce qui leur vaudra un bonus de +1 sur les jets de toucher, ou un bonus de +1 sur les jets de protection, ou un bonus de +2 sur le moral (particulièrement utile dans les batailles sur grande échelle). Le barde doit passer au moins trois rounds complets à chanter ou à réciter avant le début de la bataille. Ce pouvoir affecte toutes les créatures se trouvant autour du barde, dans un rayon de 10 pieds par niveau d'expérience de celui-ci.

L'effet se maintient pendant 1 round par niveau. Une fois dissipé, il ne peut être renouvelé si ses bénéficiaires sont toujours en train de combattre. Les soldats s'étant écartés de la bataille peuvent cependant recevoir à nouveau l'inspiration du barde. Exemple: une troupe inspirée par la poésie de Kall court au combat. Après un féroce engagement, elle se replie et n'est pas poursuivie par l'ennemi. Kall, les voyant tête basse, découragés, ravive leur désir de vaincre. Revitalisés, ils replongent au combat avec encore plus de détermination.

Les bardes peuvent également contrer les effets des attaques magiques utilisant chansons ou poésies. Les personnages se trouvant dans un rayon de 30 pieds autour de lui sont immunisés contre l'effet magique, tant qu'il chante une contre-chanson (ou récite un contre-poème, etc.). Tandis qu'il exerce ainsi son pouvoir, le barde ne peut accomplir aucune autre action, sinon marcher lentement. De plus, s'il est frappé ou rate un jet de protection, ses efforts sont réduits à néant. Le succès est déterminé en faisant lancer au barde un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, l'attaque est bloquée. En cas d'échec, elle produit son effet normal (toutes les personnes affectées lancent un jet de protection, des dégâts normaux sont infligés, etc.). Le barde peut utiliser ce pouvoir une fois par rencontre ou par bataille. Il ne peut s'en servir pour affecter les composantes verbales d'un sort ni les mots de commande. Il n'est efficace que contre les sorts qui mettent en jeu explications, ordres ou suggestions.

Enfin les bardes, au cours de leurs études et de leurs voyages, apprennent " un petit peu de tout ". Ils peuvent donc tous lire et écrire leur langue natale (si elle possède une forme écrite). Ils connaissent l'histoire locale (sans dépenser d'unité si les règles des compétences sont utilisées). Ils ont de plus 5 % de chances par niveau d'expérience d'identifier l'utilité générale et le mode d'opération approximatif d'un objet magique quelconque. Il n'est pas besoin de manipuler l'objet mais seulement de l'examiner avec attention. Même en cas de succès, ce n'est pas la fonction exacte de l'objet qui est révélée, mais seulement sa nature générale.

Kall Lithifane étant de niveau 2, il a 10 %



de chances de savoir quelque chose au sujet d'une épée magique +1. En cas de réussite, il est à même de dire si l'épée est maudite et si elle possède un alignement ("Cette épée était celle du guerrier maléfique Schtrömbörg. Si j'étais vous, je n'y toucherais pas !"). Cette capacité ne lui permet pas d'identifier les propriétés exactes de l'épée, seulement son histoire et ses origines. Il n'a aucune idée des bonus ou pénalités qui la frappent, pas plus que de ses pouvoirs magiques - sinon ce que l'histoire peut lui permettre de deviner.

Etant plus ou moins un combattant, le barde peut construire une place-forte et attirer des suivants lorsqu'il atteint le niveau 9. Il attire à son service 10d6 soldats de niveau 0. Leur arrivée s'échelonne sur une certaine période, mais ils ne sont pas remplacés automatiquement s'ils meurent au combat. Un barde peut bien sûr construire une place-forte dès qu'il le désire, mais les suivants n'arrivent pas avant qu'il n'atteigne le niveau 9.

Lorsqu'il atteint le niveau 10, un barde peut tenter d'utiliser les objets magiques écrits - parchemins, livres, etc. Sa compréhension de la magie étant imparfaite (quoique meilleure que celle d'un voleur), il y a 15 % de chances pour que sa lecture soit incorrecte. Lorsque cela se produit, l'effet obtenu est généralement l'inverse de ce qui était désiré, la plupart du temps au détriment du barde ou de ses amis. Votre MD vous apprendra ce qui arrive au personnage, selon la situation et l'objet magique utilisé. Le résultat pourra être déplaisant, meurtrier, ou embarrassant. (Prendre ce genre de décision fait partie des joies du MD !)

Personnages Multi-Classés et Personnages à Classes Successives

Un personnage multi-classé progresse simultanément dans deux ou trois classes. Ses points d'expérience sont divisés également entre chaque classe. Les combinaisons de classes possibles varient selon la race du personnage. Celui-ci peut utiliser à tout moment les capacités de chacune de ses classes, en ne souffrant que de quelques restrictions. Seuls les demi-humains peuvent être multi-classés.

Un personnage à classes successives commence sa carrière avec une seule classe, progresse jusqu'à un niveau modéré puis change de classe et recommence à zéro. Il conserve les bénéfices et les capacités de sa première classe mais ne gagne plus jamais de points d'expérience en les utilisant. Il existe certaines limites à la combinaison des capacités des deux classes mais, tant que les caractéristiques minimales et les règles d'alignement sont respectées, il n'existe aucune restriction quant aux classes qui peuvent être combinées. Seuls les humains peuvent entreprendre des classes successives.

Combinaisons Multi-Classes

Toutes les races demi-humaines standard sont indiquées ci-dessous, en compagnie des combinaisons multi-classes qui leur sont accessibles. Il est à noter que ce sont les noms des classes et non ceux des groupes de classes qui sont utilisés.

Demi-Elfe
Clerc/Mage
Clerc/Ranger
Guerrier/Clerc
Guerrier/Druide
Guerrier/Mage
Guerrier/Voleur
Voleur/Mage
Guerrier/Mage/Clerc
Guerrier/Mage/Voleur

Elfe
Guerrier/Mage
Guerrier/Voleur
Mage/Voleur
Guerrier/Mage/Voleur

Gnome
Guerrier/Clerc
Guerrier/Illusionniste
Guerrier/Voleur
Clerc/Illusionniste
Clerc/Voleur
Illusionniste/Voleur

Nain
Guerrier/Clerc
Guerrier/Voleur

Petit-Homme
Guerrier/Voleur

Comme il a été précisé dans leur description, les magiciens spécialisés ne peuvent être multi-classés (les gnomes illusionnistes étant la seule exception à cette règle). La dévotion requise à leur spécialité les empêche de s'adjoindre une seconde classe. Les prêtres d'une mythologie spécifique pourront avoir le droit d'être multi-classés: cela dépendra de la nature de la mythologie imaginée par le MD.

Bénéfices et Restrictions des Personnages Multi-Classés

Un personnage multi-classé utilise toujours la valeur de combat et les jets de protection les plus favorables parmi ceux de ses différentes classes.

Les points de vie du personnage s'obtiennent en faisant la moyenne de ses différents Dés de Vie. Lors de la création du personnage, le joueur lance les Dés de Vie de chaque classe séparément, en additionne les points, puis divise ceux-ci par le nombre de classes (fractions arrondies à l'entier inférieur). Le bonus de Constitution éventuel est alors ajouté à ce total. Un personnage dont l'une des classes est "guerrier" et dont la Constitution est égale à 17 ou à 18, gagne le bonus de +3 ou de +4 réservé aux combattants (au lieu du maximum de +2 dont peuvent disposer les autres classes).

Par la suite, il est probable que le personnage ne progresse pas à la même vitesse au sein de ses différentes classes. Lorsque cela se produit, lancez le Dé de Vie de la classe concernée et divisez-en le résultat par le nombre de classes (fractions arrondies à l'entier inférieur, mais un Dé de Vie ne saurait apporter moins d'un point de vie). Le bonus de constitution est divisé entre les différentes classes; un guerrier/mage gagne par exemple la moitié de son bonus de Constitution lorsqu'il franchit un niveau de mage et l'autre moitié lorsqu'il franchit un niveau de guerrier. Un guerrier/mage/voleur obtiendrait lui un tiers de son bonus de Constitution pour un niveau de guerrier, un tiers pour un niveau de mage et le dernier tiers pour un niveau de voleur.

Si le système optionnel des compétences est utilisé, le personnage commence avec le plus grand nombre d'unités possible parmi ses différentes classes. Par la suite, il en gagne de nouvelles au plus rapide des rythmes indiqués. Pour déterminer la somme d'argent que possède un personnage, utilisez la plus généreuse de ses classes.

Le personnage de Didier, Xénora est un demi-elfe guerrier/mage/voleur. Au niveau 1, il lance trois dés de vie: 1d10 (guerrier), 1d6 (voleur) et 1d4 (mage). Les résultats sont 6, 5 et 2. leur somme (13) est divisée par 3 et arrondie, ce qui donne 4 (13/3 = 4 1/3 = 4). Xénora commence donc sa carrière avec 4 points de vie. Un peu plus tard, il atteint le niveau supérieur dans la classe de voleur avant d'avoir franchi son niveau de guerrier ou de mage. Il lance 1d6 pour obtenir de nouveaux points de vie. Le résultat, 4, est divisé par 3, puisque notre personnage a trois classes, et arrondi. Xénora ne gagne donc qu'1 point de vie en franchissant ce niveau de voleur. (Dans le même but, il lancera par la suite 1d10 et 1d4 - tous deux divisés par trois - lorsqu'il atteindra le 2ème niveau respectivement de guerrier et de mage).

Les personnages multi-classés peuvent combiner les pouvoirs de leurs différentes classes avec les restrictions suivantes:

Combattant : un combattant multi-classé peut utiliser sans restriction toutes les capacités de sa classe. Les capacités de combattant forment la base des autres classes.

Magicien : un magicien multi-classé peut librement combiner ses pouvoirs magiques avec les autres classes permises, bien que le port de l'armure soit sujet à certaines restrictions. Seuls les elfes portant une cotte de mailles elfique peuvent lancer des sorts en armure, la magie faisant partie de leur nature. Les cottes de mailles elfiques sont cependant très rares et il est impossible de les acheter. Elles doivent être données, trouvées ou gagnées.

Prêtre : Quelle que soient ses autres classes, un prêtre multi-classé doit respecter les limites imposées par son dieu sur les armes qu'il peut utiliser. Un guerrier/clerc ne peut par exemple manier que des armes contondantes (mais il utilise la table de combat du guerrier). Il conserve toutes ses capacités de prêtre.

Voleur : un voleur multi-classé ne peut utiliser d'autres talents de voleur que crocheter



des serrures et détecter des bruit s'il porte une armure n'étant normalement pas accessible à sa classe. Il lui faut de plus enlever ses gantelets pour crocheter les serrures, et son heaume pour détecter le bruit.

Bénéfices et Restrictions des Personnages à Classes Successives

Seuls, les humains peuvent reprendre des classes successives. Pour ce faire, le personnage doit avoir au moins un score de 15 dans la caractéristique principale de sa première classe et un score de 17 dans celle de la seconde. Le personnage sélectionne une classe pour commencer sa vie aventureuse. Il peut y franchir autant de niveaux qu'il le désire avant de se tourner vers une autre. Il n'existe pas de point de non-retour après lequel un personnage ne peut plus changer de classe. Il doit cependant avoir atteint au moins le niveau 2 dans la première avant d'en entamer une seconde. Il n'existe pas de limite au nombre de classes que peut acquérir un personnage, tant qu'il dispose des scores de caractéristiques nécessaires et qu'il désire opérer le changement (certaines classes ont des restrictions relatives à l'alignement que le personnage devra cependant respecter).

A tout moment, après avoir atteint le niveau 2, un personnage humain peut entamer une nouvelle classe, à condition d'avoir un score de 17 ou plus dans les caractéristiques principales de celle-ci. Après avoir opéré le changement, le personnage ne gagne plus de points d'expérience dans son ancienne classe et ne peut plus franchir de niveaux au sein de celle-ci. Il lui est aussi impossible de s'y consacrer à nouveau par la suite, en espérant reprendre sa progression là où il l'avait laissée. Lorsqu'il quitte une classe, ses études ont atteint en ce domaine leur point final. Il recommence au contraire à progresser dans une autre classe, mais conserve ses Dés de Vie précédents et les points de vie correspondants. Il gagne les capacités et doit observer les restrictions de la nouvelle classe. Il ne gagne ni ne perd aucun point sur ses caractéristiques (ex: un mage ayant une force de 18 et devenant guerrier n'obtient pas de pourcentage de force exceptionnelle. De même, un guerrier doté d'une force exceptionnelle et choisissant de devenir mage ne perd pas son pourcentage pour autant). Le personnage utilise les tables de combat et de jets de protection correspondant à sa nouvelle classe et à son nouveau niveau.

Cela ne signifie pas qu'un humain à deux classes oublie tout ce qu'il savait auparavant. Il a toujours la possibilité d'utiliser les connaissances, les capacités et compétences de son ancienne classe. *Mais s'il le fait durant une rencontre, il ne gagne aucune expérience pour celle-ci et ne reçoit que la moitié de celle qu'aurait dû lui rapporter l'aventure entière.* Les seules valeurs de l'ancienne classe pouvant être conservées sans restriction sont les Dés et points de vie. Le personnage est pénalisé lorsqu'il utilise ses anciennes tables de combat ou de jets de protection, des armes ou armures interdites à sa nouvelle classe, ainsi que toutes les capacités spéciales de l'ancienne classe qui ne sont pas également propres à la seconde. (Le personnage tente d'apprendre un nouveau mode de vie ; en ayant recours à ses anciennes méthodes, il fait reculer son apprentissage de sa nouvelle classe).

De plus, le personnage cesse de gagner Dés et points de vie supplémentaires lorsqu'il progresse dans sa nouvelle classe.

Les restrictions des deux paragraphes précédents s'appliquent jusqu'à ce que le personnage ait atteint dans sa nouvelle classe un niveau *supérieur* à celui qu'il avait dans l'ancienne. A ce moment, elles cessent : le personnage gagne les capacités de ses premières classes sans mettre en péril les points d'expérience de l'aventure. Il recommence à gagner des Dés de Vie, ceux de la nouvelle classe, en franchissant des niveaux dans celle-ci.

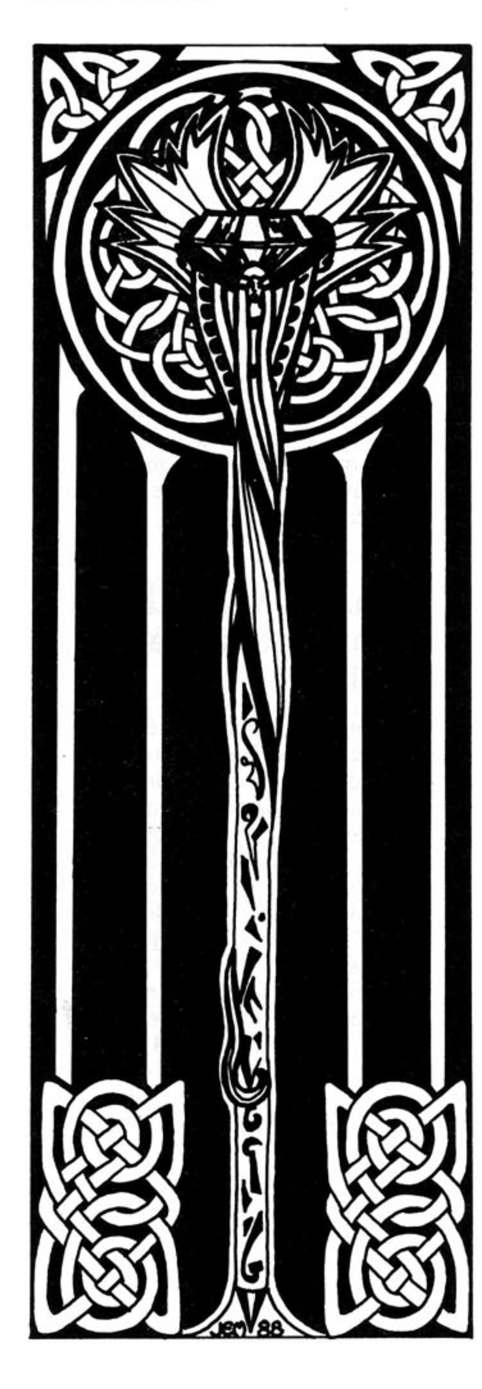
Une fois ces restrictions supprimées, le personnage doit toujours respecter celles de la classe qu'il pratique activement. Un guerrier/mage à classe successives, par exemple, ne peut pas lancer de sorts lorsqu'il porte une armure.

Mengor commence sa carrière en tant que clerc, avec une Sagesse de 16. Après s'être élevé jusqu'au niveau 9, il décide de devenir guerrier - puisque sa force est de 17. Il conserve ses 41 points de vie (obtenus sur 9d8) mais est par ailleurs considéré comme un guerrier de niveau 1. Lorsqu'il atteindra le niveau 10, il pourra jeter 1d10 pour obtenir des points de vie supplémentaires. Il lui sera alors possible de lancer des sorts comme un clerc de niveau 9, tout en combattant comme un guerrier de niveau 10. Pour le reste de sa carrière, Mengor demeurera guerrier mais conservera ses capacités cléricales - un avantage non-négligeable dans les situations délicates !

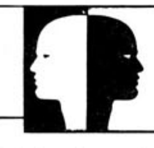
Lorsqu'un personnage à classe successives ou un multi-classé est frappé par une créature qui absorbe des niveaux, il perd en premier ceux de la classe dans laquelle il s'est élevé le plus haut. Lorsque toutes ses classes en sont au même point, c'est le niveau exigeant le plus de points d'expérience qui est perdu en premier.

Le personnage-joueur a la possibilité de récupérer les niveaux perdus ainsi mais jusqu'à ce que cela soit effectif, il lui faudra choisir avant chaque aventure la classe qu'il utilisera. Se servir des capacités des autres le rendra alors sujet aux pénalités exposées plus haut. Lorsqu'il aura regagné tous ses niveaux précédents, il pourra à nouveau utiliser les capacités de toutes ses classes. Il ne peut bien sûr augmenter le niveau de ses premières classes au-delà de celui qu'il y possédait avant de changer de profession.

Mengor est un clerc de niveau 9/Guerrier de niveau 10. Frappé par un être *de la nuit, il perd un de ses niveaux de guerrier, puisque c'est là le plus haut qu'il possède. Blessé à nouveau, il perdrait un second niveau de guerrier (celui-ci exigeant plus de points d'expérience que le même niveau de clerc). Un troisième coup entraînerait la perte du niveau 9 de clerc, devenu le plus coûteux. Mengor pourrait ensuite regagner ses niveaux perdus mais il lui faudrait alors choisir d'agir en tant que clerc ou que guerrier. Une fois son niveau précédent de clerc retrouvé, il ne serait pas autorisé à progresser plus avant dans cette classe (seulement à retrouver son ancien niveau). Il pourrait en revanche tout à fait continuer à progresser en tant que guerrier et à utiliser ses capacités cléricales de niveau 9.*



Chapitre 4 : Alignement



Après avoir suivi toutes les étapes de la création de son personnage, le joueur doit maintenant en choisir l'alignement. Dans certains cas, en particulier celui du paladin, ce choix peut être limité.

L'alignement d'un personnage détermine ses attitudes morales et éthiques de base envers les autres, la société, le bien, le mal et les forces de l'univers en général. Utilisez l'alignement choisi comme guide pour avoir une meilleure idée de la manière dont le personnage pourra résoudre des problèmes moraux. Considérez toujours l'alignement comme un outil et non comme une camisole de force restreignant le personnage. Bien que l'alignement définisse une attitude générale, il n'empêche certes personne de changer de croyances, d'agir irrationnellement ou "en dehors" de son personnage.

L'alignement est divisé en deux séries d'attitudes: l'ordre et le chaos, le bien et le mal. En combinant les différentes variations de ces deux séries il est possible de créer neuf alignements distincts. Ceux-ci peuvent servir à définir les attitudes de la plupart des gens.

La Loi, La Neutralité et le Chaos

Les attitudes envers l'ordre et le chaos sont divisées en trois croyances opposées. Imaginez-les comme les trois pointes d'un triangle, tendant toujours à s'écarter les unes des autres. Ces trois croyances sont la loi, le chaos et la neutralité. L'une d'entre elles représente l'éthique de chaque personnage - sa conception de la société et des relations humaines.

Les personnages croyant en la loi pensent que l'ordre, l'organisation et la société sont des forces de l'univers importantes, vitales même. Les relations entre le peuple et le gouvernement sont naturelles. Les philosophes loyaux affirment que cet ordre n'est pas créé par l'homme mais est une loi naturelle. Bien que l'homme ne crée par les structures, il est de son devoir d'y vivre sous peine de voir l'univers s'écrouler. Chez les êtres moins cérébraux, la loyauté se manifeste dans la croyance que des lois doivent être établies et suivies - dans le simple but de fournir à la société des règles compréhensibles. Les gens ne devraient par exemple pas poursuivre de vengeance personnelle, mais présenter leurs doléances à l'autorité compétente. L'union fait la force, comme le prouvent guildes, empires et églises puissantes.

Ceux qui épousent la neutralité voient plutôt les choses du point de vue de l'équilibre. Ils soutiennent que chaque force de l'univers est contrebalancée par une force opposée. Là ou se trouve la loi existe aussi le chaos ; là où se trouve la neutralité existe aussi l'esprit partisan. Le même est vrai du bien et du mal, de la vie et de la mort. Il est important que toutes ces forces demeurent équilibrées. Si l'un des facteurs prend le pas sur son opposé, l'univers est déséquilibré. Et si un nombre suffisant de ces polarités basculait, le tissu de la réalité pourrait se déchirer. Si la mort, par exemple, prenait le pas sur la vie, l'univers deviendrait un gigantesque désert aride.

Les philosophes neutres ne se contentent pas d'admettre l'existence des forces opposées mais affirment que l'univers disparaitrait si l'une des composantes détruisait totalement sa rivale (puisque rien ne peut exister sans son opposé). Heureusement pour eux (et pour toute vie intelligente), l'univers semble fort capable de se réguler. Les défenseurs de la neutralité ne doivent commencer à s'inquiéter sérieusement que lorsqu'apparait une puissante force de déséquilibre (ce qui ne se produit presque jamais).

Ceux qui croient au chaos tiennent pour vrai qu'il n'existe dans l'univers aucun ordre ni équilibre des forces contraires pré-établi. Ils voient au contraire le monde comme une série de choses et d'événements, certains liés entre eux, d'autres totalement indépendants. Ils pensent généralement que les actions individuelles sont responsables des différences entre les choses et que les événements se produisant dans une région n'altèrent pas la substance de l'univers à l'autre bout de la galaxie. Les philosophes chaotiques croient au pouvoir de l'individu sur sa propre destinée et aiment les nations anarchistes. Etant plus pragmatiques, les non philosophes reconnaissent la fonction de la société dans la protection de leurs droits individuels. Un groupe de chaotiques pourra être difficile à gouverner, ces gens plaçant leurs propres désirs et besoins au-dessus de ceux de la société.

Le Bien, la Neutralité et le Mal

Tout comme la loi et l'ordre, la seconde série d'attitudes est divisée en trois parties qui décrivent, plus ou moins, la moralité de l'individu. Elles déterminent sa conception du bien et du mal.

Les personnages bons sont simplement ce que le terme indique. Ils tâchent d'être honnêtes, charitables et francs. Les gens ne sont cependant pas parfaits et rares sont ceux qui conservent cette bonté en permanence. On y trouvera des faiblesses et des failles occasionnelles. Une personne bonne s'inquiète toutefois de ses erreurs et tente généralement de réparer ses torts.

Souvenez-vous cependant que la bonté n'a pas de valeur absolue. Bien que de nombreuses choses soient communément considérées comme bonnes (aider les gens dans le besoin, protéger les faibles, etc.), des cultures différentes n'auront pas la même interprétation du bien et du mal.

Les personnes moralement neutres s'abstiennent généralement de porter tout jugement. Elles ne qualifient pas les gens, les choses ou les événements comme bons ou mauvais. Ce qui est, est. Dans certains cas, la raison de la neutralité vient de l'incapacité à formuler un jugement moral (chez les animaux, par exemple). Rares sont les créatures normales qui agissent pour des raisons bonnes ou mauvaises. Elles tuent parce qu'elles ont faim ou parce qu'on les menace, dorment là où elles trouvent un abri et ne s'inquiètent pas des conséquences morales de leurs actes - qui sont instinctifs.

Le mal est l'antithèse du bien et adopte de nombreuses formes, certaines manifestes et d'autres plus subtiles. Seule une infime fraction de gens d'alignement mauvais cherchent activement à causer malheur et destruction. La plupart refusent simplement de reconnaître que leurs actes sont destructeurs. Les gens et les choses qui font obstacle aux plans du personnage mauvais ne sont que des gêneurs qui doivent être éliminés. Si quelqu'un est blessé dans la manoeuvre ... tant pis pour lui. Souvenez-vous que, comme le bien, le mal n'est pas interprété de la même façon d'une société à une autre.

Combinaisons d'Alignement

Neuf alignements différents résultent des combinaisons entre ces deux séries. Chacun est éloigné de tous les autres, parfois de manière évidente, parfois plus subtilement. Tous les alignements sont décrits dans les paragraphes suivants.

Loyal Bon : les personnages ayant cet alignement croient qu'une société ordonnée et forte, dotée d'un gouvernement organisé, peut contribuer à améliorer la vie de la plupart des gens. Afin d'assurer la qualité de cette vie, il est nécessaire de créer et d'appliquer des lois. Lorsque les gens respectent la loi et tentent de s'aider les uns les autres, c'est l'ensemble de la société qui prospère. Les personnages loyaux bons recherchent donc les choses qui apporteront les plus grands bénéfices au plus grand nombre de gens et qui causeront le moins de mal possible. Un serf honnête et travailleur, un roi bon et sage ou un ministre de la justice sévère mais juste sont de bons exemples de cet alignement.

Loyal Neutre : l'ordre et l'organisation sont d'une importance capitale pour ces personnages. Ils croient en un gouvernement organisé et fort, qu'il s'agisse d'une démocratie ou d'une tyrannie. Les bénéfices de l'organisation et de la réglementation sont plus importants que toute question morale au sujet de leurs actes. Un inquisiteur déterminé à trouver les traitres à n'importe quel prix, ou un soldat ne mettant jamais ses ordres en question sont de bons exemples d'attitudes loyales neutres.

Loyal Mauvais : Ces personnages croient en l'utilisation de la société et de ses lois dans leur propre intéret. Les structures et l'organisation élèvent ceux qui méritent de règner et fournissent une hiérarchie claire et nette entre maître et serviteur. Pour cette raison, les personnages loyaux mauvais soutiennent les lois et les sociétés qui protègent



leurs intérêts. Si quelqu'un est blessé ou souffre à cause d'une loi servant un personnage loyal mauvais, tant pis. Les gens de cet alignement n'obéissent aux lois que par peur du châtiment. Pouvant être forcés d'honorer un contrat peu avantageux ou un serment, les personnages loyaux mauvais ne donnent généralement pas leur parole à la légère. Lorsqu'ils l'ont donnée, il ne la reprennent que s'ils peuvent trouver un moyen de le faire légalement, au sein de l'ordre établi. Un despote tyranique ou un marchand pervers et cupide sont de bons exemples de personnages loyaux mauvais.

Neutre Bon : Ces personnages pensent qu'il est important de conserver un certain équilibre des forces mais que les questions de loi et de chaos ne doivent pas venir entraver la recherche du bien. L'univers étant vaste et contenant de nombreuses créatures qui poursuivent des buts différents, rechercher le bien avec détermination ne pourra mettre l'équilibre en péril ; cela pourrait même le maintenir. Si le bien passe par le soutien d'une société organisée alors c'est là ce qu'il convient de faire. S'il ne peut être trouvé qu'après avoir renversé tout ordre social, qu'il en soit ainsi. La structure sociale n'a aucune valeur en elle même. Un baron violant les édits de son roi pour détruire une chose qu'il considère comme maléfique constitue un bon exemple de personnage neutre bon.

Neutre Vrai : ces personnages croient en l'équilibre total entre les choses et refusent de considérer les actes comme bons ou mauvais. La majorité des gens ne pouvant s'empêcher de porter des jugements, les personnages neutres vrais sont extrêmement rares. Ils font de leur mieux pour éviter de se joindre aux forces du bien ou du mal, de la loi ou du chaos. Il est de leur devoir de s'assurer que ces forces demeurent équilibrées.

Les personnages neutres vrais se trouvent parfois obligés de conclure des alliances très étranges. Il leur arrive de devoir s'allier au perdant afin de ramener l'équilibre, changeant parfois de côté en cours de route pour peu que les chances soient alors renversées. Un druide pourra par exemple s'allier à la baronnie locale pour repousser une tribu de gnolls maléfiques et cesser d'agir ou même changer de camp au moment où les monstres seront sur le point d'être exterminés. Il lui faudra tenter d'empêcher l'une des deux factions de devenir trop puissante. Il existe de toute évidence très peu de neutres vrais dans le monde.

Neutre Mauvais : les personnages neutres mauvais se préoccupent essentiellement d'eux mêmes et de leur bien être. Il leur est égal de travailler seul ou en groupe. Leur seul but est de s'élever. S'il existe un moyen rapide et aisé de faire un profit, que ce soit de manière légale, discutable ou outrageusement illégale, ils s'en emparent. Bien que les personnages neutres mauvais n'aient pas l'attitude " chacun pour soi " qui caractérise les chaotiques, ils n'hésitent pas à trahir amis ou compagnons si cela peut leur rapporter. Leur loyauté est généralement acquise à la puissance et à l'argent, ce qui les rend tout à fait accessibles aux pots de vin. Mercenaires peu scrupuleux, vulgaires voleurs, ou informateurs dénonçant des gens aux autorités pour se protéger et s'élever sont tous des exemples de personnages neutres mauvais.

Chaotique Bon : ces personnages sont de grands individualistes possédant néanmoins un fond de bonté. Ils croient en les vertus du bien et du bon droit mais n'ont aucun amour des lois et des règles. Ils détestent les gens qui " cherchent à mener les autres par le bout du nez, à leur dire ce qu'ils doivent faire. " Leurs actions sont guidées par leur propre code moral qui, quoique tourné vers le bien, ne se révèle pas toujours en accord avec le reste de la société. Un brave éclaireur, toujours en mouvement, à mesure que des pionniers suivent sa trace, est un bon exemple de personnage chaotique bon.

Chaotique Neutre : Les personnages chaotiques neutres estiment que rien ne doit être ordonné, notamment leurs propres actions. Armés d'un tel principe, ils font généralement ce que leur dictent leurs caprices. Pour eux, le bien et le mal n'ont aucune incidence lorsqu'il s'agit de prendre une décision. Il est très difficile d'avoir des relations avec des personnages chaotiques neutres. On en a vu qui jouaient le coeur léger et sans raison apparente toutes leurs possessions sur un unique coup de dé. Il est presque totalement impossible de prévoir leurs actions. En fait, la seule chose qui soit prévisible en eux, c'est l'imprévisible. Cet alignement est peut-être le plus difficile de tous à assumer. Les fous ont souvent une attitude chaotique neutre.

Chaotique Mauvais : ces personnages détestent tout ce qui est bon et organisé. Les personnages chaotiques mauvais sont mus par le désir du profit et du plaisir personnels. Ils ne voient aucun mal à prendre ce dont ils ont envie, de quelque manière que ce soit. Les lois et les gouvernements sont des outils de faibles, incapables de se défendre eux-mêmes. Les forts ont le droit de prendre ce qui leur plait, les faibles sont là pour être exploités. Lorsque des personnages chaotiques mauvais coopèrent, ils ne sont pas motivés par un désir de coopération mais plutôt par celui de s'opposer à des ennemis puissants. Un tel groupe ne pourra être maintenu en place que par un chef autoritaire, capable de forcer ses subordonnés à lui obéir. Ce poste étant basé sur la puissance, il est probable que le chef soit remplacé au premier signe de faiblesse, par quiconque pouvant lui prendre sa position - et par n'importe quel moyen. Boucaniers sanguinaires et monstres de faible intelligence sont de bons exemples de personnalités chaotiques mauvaises.

Créatures Dépourvues d'Alignement

Certaines créatures - notamment les monstres non-intelligents (plantes tueuses, etc.) et les animaux - ne se préoccupent jamais ni d'éthique, ni de morale. Pour elles, aucun alignement ne s'appplique. un chien, même bien dressé, n'est ni loyal, ni chaotique, ni bon, ni mauvais. C'est tout simplement un chien. L'alignement de ces créatures est toujours *neutre.*

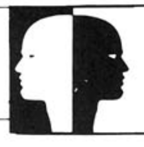
Jouer l'Alignement du Personnage

En dehors de quelques restrictions minimales requises pour certaines classes de personnages, le joueur est libre de choisir l'alignement qu'il désire pour son aventurier. Avant de s'empresser de le faire, il convient cependant de considérer plusieurs choses.

Tout d'abord, l'alignement est conçu pour aider à jouer le rôle des personnages, et doit être utilisé à cet effet. Ne choisissez pas un alignement que vous aurez du mal à suivre car cela ne sera amusant pour personne. De toute façon, un joueur qui choisira un alignement n'ayant guère d'attrait pour lui finira probablement par en jouer un autre. Si c'est le cas, il aurait dû commencer par choisir le second. Un joueur pensant que les personnages loyaux bons sont de bons samaritains ennuyeux qui ne s'amusent jamais devrait plutôt choisir d'être chaotique bon. Un autre joueur, pensant que jouer correctement un guerrier loyal bon héroïque pourra être une expérience intéressante, sera encouragé à tenter l'aventure. Nul ne devrait craindre d'étendre son imagination. Souvenez-vous que le choix de l'alignement revient à dire: " Mon personnage va agir comme une personne qui croit ceci. "

Deuxièmement, le jeu est basé sur la coopération existant entre tous les membres du groupe. Un personnage tentant de tout faire tout seul, ou mettant tous les autres en colère contre lui risque d'avoir une carrière plutôt courte. Il faut toujours s'intéresser à l'alignement des autres personnages du groupe. Certaines combinaisons, particulièrement loyal bon avec n'importe quel mauvais, sont explosives. Tôt ou tard le groupe passera plus de temps à se disputer qu'à partir en aventure. De telles frictions sont inévitables (et parfois amusantes) mais, trop importantes, elles deviennent finalement destructrices. Tandis que les joueurs se disputent, ils se mettent en colère. Leurs personnages commencent donc à se battre entre eux, ce qui rend les joueurs encore plus furieux. Lorsque la colère et l'hostilité s'emparent d'un jeu, personne ne s'amuse. Et à quoi sert de jouer si on ne s'amuse pas.

Troisièmement, certaines personnes choisissent de jouer des personnages mauvais. Bien que cela ne soit pas spécialement interdit, plusieurs raisons font qu'il ne s'agit pas d'une bonne idée. Premièrement AD&D est un jeu fantastique héroïque. Qu'y a-t-il d'héroïque à jouer un méchant ? Si un groupe mauvais respecte son alignement, il lui sera aussi difficile de maintenir sa propre cohésion que d'affronter le monde extérieur. Les personnages neutres mauvais craindraient



(avec raison) que les autres ne les trahissent par appât du gain. Les personnages chaotiques mauvais tenteraient de faire prendre tous les risques aux autres afin de devenir (ou de rester) forts et de prendre le contrôle. Bien qu'un groupe de personnages loyaux mauvais ait un certaine ligne de conduite, chaque membre tenterait de détourner les règles en sa faveur. Des joueurs qui jouent un groupe de personnages mauvais vivant en parfaite harmonie ne respectent pas leur alignement. Par nature, les alignements mauvais appellent au manque d'harmonie et aux disputes qui détruisent le plaisir de jouer.

Imaginez comment un groupe aux alignements divers pourrait partager un trésor. Supposons un groupe qui contienne un personnage de chaque alignement (une situation virtuellement impossible mais utile en tant qu'illustration). Chacun est donc autorisé à exposer ses arguments :

Le personnage loyal bon commence: « Avant de partir dans cette aventure, nous avions convenu de partager le trésor également et c'est ce que nous allons faire. Mais auparavant, nous allons en déduire les frais de l'aventure et payer la résurrection de ceux qui sont tombés, puisque nous partageons tout également. Si quelqu'un ne peut être ressucité, sa part ira à sa famille. »

« D'accord, nous avons accepté de faire des parts égales, » répond le personnage loyal mauvais, pensif, « mais il n'était pas question de payer les dépenses des autres. Ce n'est pas de ma faute si tu as dépensé autant pour ton équipement. De plus le marché ne s'applique qu'aux associés survivants. Je ne me rappelle d'aucune clause concernant les morts. Moi, je n'ai pas l'intention de dépenser un sou pour ressuciter ce crétin. Ce n'est pas mon problème. »

Exhibant une feuille de parchemin, le personnage loyal neutre intervient: « Heureusement pour vous deux, j'ai tout organisé clairement. J'ai eu la présence d'esprit de noter les termes exacts de notre marché, et nous allons les appliquer. »

Le personnage neutre bon pèse le pour et le contre puis se décide: « Je suis pour les parts égales - comme ça tout le monde sera content. A mon avis, les frais d'équipement sont personnels: si quelqu'un a trop dépensé, il fera plus attention la prochaine fois. Mais ressuciter nos camarades tombés me semble être une bonne idée: je dis que nous devons mettre de l'argent de côté pour cela. »

Après avoir écouté les arguments précédents, le personnage neutre vrai décide de ne rien dire pour le moment. Il n'est pas spécialement en faveur d'un choix particulier. Si le problème peut être résolu sans son intervention, tant mieux. S'il semble qu'une personne risque de tout ramasser, il devra intervenir et demander une répartition plus équilibrée.

Le personnage neutre mauvais est mort durant l'aventure : il ne peut donc rien dire. S'il pouvait exprimer son opinion, il proclamerait cependant que le groupe doit payer pour le ressuciter et lui réserver une part du trésor. Il espérerait également que nul ne découvre la grosse gemme qu'il avait empochée subrepticement durant l'une des rencontres.



Le personnage chaotique bon s'élève contre l'ensemble de ces opinions. « Ecoutez. Il est évident que notre accord originel ne s'applique plus. Je dis qu'il faut l'oublier et récompenser chacun selon ses mérites. J'en ai vu quelques uns qui se fondaient dans le décor pendant que les autres faisaient tout le travail. Je ne vois pas pourquoi on devrait récompenser quelqu'un de s'être montré lâche ! Quant à la résurrection des camarades, j'affirme qu'il s'agit d'un choix personnel. Je veux bien payer mon écot pour certains, mais je n'ai pas envie de les voir revenir tous. »

Outragé par l'accusation de lâcheté - fondée mais brutale -, le personnage chaotique mauvais se défend: « Je faisais un travail important en surveillant nos arrières. Est-ce ma faute si personne n'a essayé de nous surprendre à revers ? A part ça, il me semble que vous êtes tous très faibles et que ce n'est pas mon cas. Je suppose donc que personne ne verra d'objection à ce que je prenne tous les bijoux et cette baguette. Et je vais aussi ramasser tout ce que les deux cadavres avaient d'intéressant. Alors vous avez le choix entre travailler avec moi et faire ce que je dis, ou disparaître — pour toujours ! »

Le personnage chaotique neutre est mort, lui aussi (après avoir tenté de courir sus à une gorgone), aussi ne se participe-t-il pas à la discussion. S'il était vivant, il se joindrait à celui des partis qui lui plairait le plus sur le moment. S'il ne parvenait pas à se décider, il tirerait à pile ou face.

Il est clair que des alignements extrêmement diversifiés au sein d'un groupe peuvent rendre impossibles même les tâches les plus simples. Il est presque certain que le groupe de l'exemple ci-dessus en viendrait aux mains avant d'avoir pu prendre une décision. Mais la division des trésors ne serait pas leur seule source de problèmes. Examinons le cours de la bataille qui leur a permis de gagner le trésor en question.

Ayant pénétré au coeur d'un château en ruines, le groupe rencontra ses ennemis: une puissante gorgone, commandée par un guerrier dément. Là, enchaînée derrière ce couple sinistre, se trouvait une paysanne sans défense enlevée dans un village voisin.

Le personnage loyal bon se jeta sans hésitation (mais pas inconsciemment) dans la bataille ; c'était la meilleure chose à faire. Il considérait de son devoir de protéger les villageois. D'autre part, il ne pouvait abandonner une otage innocente à de tels suppôts du Diable. Il était déterminé à se battre jusqu'à la victoire ou jusqu'à ce que ses amis le tirent en arrière. Bien qu'il n'eut pas l'intention de combattre jusqu'à la mort, il ne renoncerait pas avant d'avoir fait tout son possible pour vaincre les créatures maléfiques.

Le personnage loyal mauvais se jeta lui aussi volontairement dans la bataille. Bien



qu'il ne s'intéressât aucunement à la paysanne, il ne pouvait permettre aux deux ravisseurs de se moquer de lui. Il n'avait cependant aucune raison de tout risquer pour une simple paysanne. S'il était forcé à battre en retraite, il pourrait revenir en force, capturer les criminels et les faire exécuter publiquement. Si la paysanne mourait entre temps, le châtiment n'en serait rendu que plus exemplaire.

Le personnage loyal neutre était disposé à combattre car les deux monstres menaçaient l'ordre public. Il n'avait cependant pas l'intention de risquer sa vie. Il aurait préféré revenir plus tard, avec des renforts. S'il était possible de sauver la paysanne, tout serait pour le mieux, puisqu'elle faisait partie de la communauté. Sinon sa mort serait regrettable mais inévitable.

Le personnage neutre bon ne combattit ni la gorgone, ni le guerrier mais tenta de secourir la paysanne. Sauver celle-ci était utile, mais il était inutile de risquer blessures ou mort pour autant. Dès que l'ennemi fut occupé à combattre, il tenta donc de se glisser derrière lui pour délivrer la paysanne.

Le personnage neutre vrai pesa prudemment la situation. Bien que les forces œuvrant pour l'ordre aient semblé devoir l'emporter, il savait que la région était possédée par une tendance générale vers le chaos et la destruction qui devait être corrigée. Il tenta donc d'apporter son aide au groupe, se rait toujours travailler au rééquilibrage de la loi et du chaos en une autre portion du royaume.

Le personnage neutre mauvais se moquait totalement de la loi, de l'ordre et de la pauvre paysanne. Il supposait que les environs recelaient un trésor : après tout le repaire du guerrier et de la gorgone avait été autrefois un temple d'importance. Il pouvait fort bien chercher l'argent pendant que les autres faisaient tout le travail. Si le groupe semblait en danger et que la situation devenait dangereuse pour lui, alors il combattrait. Malheureusement une flèche magique l'abattit juste après qu'il ait découvert une grosse gemme.

Le personnage chaotique bon se joignit au combat pour plusieurs raisons. Plusieurs des membres du groupe étaient ses amis et il désirait se battre à leur côtés. De plus, la pauvre paysanne méritait d'être délivrée. Il combattit donc pour aider ses camarades et sauver la paysanne, se moquant de savoir si les monstres étaient tués, capturés ou simplement mis en fuite. Leurs attaques contre le village ne le concernaient pas.

Le personnage chaotique neutre résolut de courir sus à la gorgone en hurlant. Qui sait ? Il aurait pu la troubler et la prendre au dépourvu. Il ne découvrit les défauts de son plan que lorsque le souffle du monstre le tua.

Le personnage chaotique mauvais ne voyait pas l'intéret de risquer sa peau pour les villageois, la paysanne ou le reste du groupe. En fait, il avait même plusieurs bonnes raisons de ne pas le faire. Si le groupe était affaibli, il pourrait avoir une chance d'en prendre le contrôle. Si les monstres l'emportaient, il pourrait probablement les convaincre de l'accepter dans leurs rangs. Si tout le monde mourait, il pourrait s'en aller en emportant ce qu'il voudrait. Tout cela semblait nettement plus agréable que risquer une blessure pour rien, ou si peu. Il demeura donc à l'arrière de la bataille, attentif. Si on lui posait la question, il pourrrait toujours dire qu'il défendait les arrières, s'assurant que nul ne vienne aider l'ennemi.

Les deux exemples précédents représentent bien entendu des situations extrêmes. Il est improbable qu'un joueur fasse un jour partie d'un groupe aux alignements aussi divers. S'il se forme, les joueurs devront sérieusement reconsidérer leurs choix. La plupart du temps, un groupe se compose de personnages aux alignements relativement compatibles. Et même dans ce cas, les joueurs qui respectent l'alignement de leur personnage pourront trouver des sujets de désaccord.

Changement d'Alignement

L'Alignement est un outil, non une camisole. Il est possible à un joueur de changer l'alignement de son personnage après la création de celui-ci, soit par ses actes, soit par choix. Ce changement ne se produit cependant pas sans pénalités.

La plupart du temps, l'alignement d'un personnage changera parce que ses actions en reflètent plutôt un autre. Cela peut se produire si le joueur ne prête pas attention à son personnage, ou aux actes de celui-ci - qui assume alors graduellement un nouvel alignement. Exemple: un guerrier loyal bon ignore la supplique d'un conseil de village car il veut aller combattre le mal ailleurs. Cette action est plus proche de l'alignement chaotique bon, le personnage faisant passer ses désirs avant les besoins de la communauté. Le guerrier commence donc alors à dériver vers le chaotique bon.

Tout le monde fait des erreurs, toutefois, aussi le personnage ne devient-il pas automatiquement chaotique bon. Il faudra que sa conduite se relâche à plusieurs reprises avant que le changement ne devienne officiel. Durant cette période, des actions extrêmement loyales bonnes pourront refaire pencher la balance. Bien que le joueur puisse avoir une bonne idée du point où se trouve son alignement, seul le MD le sait avec certitude.

De même aucun personnage ne peut s'éveiller un matin et se dire " Tiens, je crois qu'aujourd'hui je vais être loyal bon " (Enfin ... Il peut se le dire, mais cela n'aura aucun effet). Un joueur peut choisir de changer l'alignement de son personnage, mais ce changement est accompli par des actions, non par des mots. Informez le MD de votre intention et tentez de jouer en fonction de ce nouveau choix.

Enfin, de nombreux effets magiques peuvent changer l'alignement d'un personnage. Certains objets magiques rares et maudits peuvent l'altérer instantanément. De puissantes reliques peuvent éroder lentement la détermination et la volonté d'un personnage, causant de subtiles déviations de conduite. Certains sorts peuvent forcer un personnage à agir contre son gré. Bien que tous ces cas produisent un effet, aucun n'est aussi permanent et aussi grave que les choix volontaires d'un personnage.

Changer la manière dont pense et agit un personnage coûtera à celui-ci des points d'expérience et retardera sa progression. une partie de l'expérience du personnage vient de ce qu'il sait comment sa propre conduite affecte le monde, et lui-même. Dans la vie réelle, par exemple, une personne apprend qu'elle n'aime pas les films d'horreur en allant en voir quelques uns. Grâce à cette expérience, elle parvient ensuite à les éviter. Changer de conduite signifie renoncer à des choses que le personnage a apprises. Réapprendre prend du temps et coûte de l'expérience.

Le changement d'alignement a d'autres effets, plus immédiats. Certaines classes de personnages exigent un alignement particulier. Un paladin qui n'est plus loyal bon n'est plus paladin non plus. Il est possible de posséder des objets magiques réservés à un certain alignement (épées intelligentes, etc.). Ces objets ne fonctionneront pas (et pourront même se révéler dangereux) entre les mains de personnages d'un autre alignement.

La nouvelle du changement de conduite d'un personnage parviendra certainement à ses amis et à ses relations. Bien que certaines personnes, qu'il n'avait jamais considérées comme amicales, puissent désormais se montrer plus chaleureuses, d'autres pourront se formaliser de sa nouvelle attitude. Certaines pourront même tenter de l'aider " à reconnaître ses erreurs ". Le clergé local, auquel il s'en remet en matière de soins, pourra désapprouver sa conduite récente et lui refuser ses services - tout en le sermonnant. Un personnage qui change d'alignement devient souvent impopulaire, en fonction de l'attitude des gens qui l'entourent et ne le comprennent pas. Si un personnage devient chaotique neutre dans une cité extrêmement loyale, les autres habitants de celle-ci pourront penser qu'il est malade et doit être surveillé attentivement, voire enfermé, pour son propre bien !

Le meilleur conseil que l'on puisse donner aux joueurs est de choisir un alignement qu'ils pensent pouvoir respecter, qui ne tranche pas sur celui de la majorité du groupe, et qu'ils pourront conserver durant toute leur carrière d'aventurier. Le MD, s'il est habile, créera parfois des situations mettant à l'épreuve les résolutions et l'éthique des personnages. Déterminer la bonne réaction à avoir pour respecter son alignement fait partie du plaisir et de l'intérêt du jeu de rôles.

Chapitre 5 : Compétences (Optionnel)



La plus grande partie des choses que peut faire un personnage sont définies par sa race, sa classe et ses caractéristiques. Ces trois paramètres ne couvrent cependant pas toutes les situations. Les personnages peuvent posséder une grande variété de talents, des puissants (et compliqués) arts magiques à la simple capacité de savoir faire un bon feu. Les capacités magiques du personnage (ou leur absence) sont déterminées par sa classe. Les capacités mineures, telles que savoir allumer un feu, sont définies par les compétences.

Une compétence est un talent acquis qui n'est pas essentiel à la classe du personnage. Un ranger pourra par exemple apprécier d'avoir des connaissances en navigation, notamment s'il vit près d'une côte. Il est cependant peu probable que son ignorance en ce domaine lui cause du tort: il est ranger et non marin.

Les compétences sont divisées en deux groupes : Compétences Martiales (celles qui ont rapport avec les armes et le combat) et Compétences Diverses.

Toutes les règles de compétences viennent s'ajouter au jeu. Les compétences martiales sont des règles de tournoi qui sont optionnelles dans le jeu normal. Les compétences diverses sont totalement optionnelles. Elles ne sont pas nécessaires à l'équilibre du jeu mais ajoutent cependant une dimension aux personnages, et tout ce qui renforce leur caractérisation est profitable. Si les compétences martiales sont utilisées dans votre campagne, assurez-vous qu'elles s'appliquent à tous, y compris aux PNJs. Les compétences diverses peuvent être utilisées par les joueurs qu'elles amusent et ignorées par ceux qui n'y voient aucun intéret, sans que cela donne un avantage injuste à quiconque (à condition que votre MD vous y autorise ; c'est lui qui devra régler tous les problèmes).

Une fois qu'une unité de compétence est remplie, elle ne peut plus être changée ni remplacée par une autre.

Acquisition des Compétences

Même les personnages de niveau 1 nouvellement créés ont des compétences. Le nombre d'unités de compétence dont ils disposent à l'origine est déterminé par leur groupe, comme le montre le Tableau 34. Chaque unité est libre tant que le joueur ne la " remplit " pas avec une compétence. Si votre MD autorise l'utilisation des compétences diverses, le score d'Intelligence du personnage peut modifier le nombre d'unités dont il dispose, lui permettant d'avoir plus (ou moins) de compétences (voir page 16). Dans tous les cas, les nouvelles compétences s'acquièrent de la même façon.

Considérons le cas de Glorin, un guerrier nain. Le Tableau 24 lui confère quatre unités de compétences martiales (c'est un combattant). Si les compétences diverses sont utilisées, il en possède trois unités et son Intelligence de 11 lui en fournit deux supplémentaires (conformément au Tableau 4, page 16). Cela lui fait donc un total de cinq unités de compétences diverses. Le joueur doit assigner des compétences, martiales ou diverses, à toutes ces unités avant que le personnage ne parte pour sa première aventure. Elles représentent ce qu'a appris le personnage avant de commencer sa carrière d'aventurier.

Par la suite, à mesure que le personnage s'élève en niveaux d'expérience, il gagne des unités de compétences supplémentaires. La vitesse à laquelle il les obtient dépend de son groupe. On trouvera dans le Tableau 34 le nombre d'unités de compétences martiales et diverses dont dispose chaque personnage au départ, ainsi que le nombre de niveaux qu'il lui faut franchir avant d'en acquérir une nouvelle.

La colonne **Compétences Martiales Initiales** indique le nombre d'unités de compétences martiales reçu par les personnages de ce groupe au niveau 1.

La colonne **Nbre. Niveaux** (pour les compétences martiales et les compétences diverses) montre à quelle vitesse un personnage acquiert de nouvelles unités de compétences. Une nouvelle unité est gagnée à chaque niveau d'expérience divisable sans fractions par le nombre indiqué. Glorin (un combattant) gagne, par exemple, une unité de compétence à chaque niveau divisible par 3. Il obtient une nouvelle arme au niveau 3, une autre au niveau 6, une autre au niveau 9, etc. (Il est à noter que Glorin gagne aussi une unité de compétences diverses aux niveaux 3, 6, 9, etc.).

La Pénalité est le modificateur apporté aux tirages d'attaque des personnages lorsqu'ils utilisent une arme qu'ils ne savent pas manier. Glorin, en tant que nain, choisit de pratiquer le marteau de guerre. Se trouvant dans une situation désespérée, il réussit à s'emparer d'un fléau, bien qu'il ne sache guère l'utiliser (il n'a pas de compétence en ce domaine). Utilisant l'arme maladroitement, il souffre d'une pénalité de -2 sur ses jets de toucher.

La colonne **Compétences Diverses Initiales** contient le nombre d'unités de compétences diverses dont dispose un personnage au niveau 1. Même si vous utilisez les compétences martiales, les compétences diverses demeurent optionnelles.

Entraînement

Comme tous les talents, toutes les capacités, les compétences ne surgissent pas dans l'esprit d'un personnage sans que celui-ci ait rien à faire. Il doit au contraire s'entraîner, étudier et mettre son savoir en pratique pour acquérir une nouvelle compétence. Il n'est cependant guère amusant de jouer réellement cette période d'entraînement. Il n'existe donc pas de règle à ce sujet. Lorsqu'un personnage choisit une compétence, on suppose qu'il l'a étudiée durant son temps libre.

Considérez la quantité de temps libre dont il dispose. Le joueur ne joue pas chaque seconde de la vie de son personnage. Celui-ci pourra par exemple décider de passer une nuit en ville avant d'entamer un long voyage le jour suivant. Il lui sera peut-être nécessaire d'attendre pendant plusieurs jours que ses camarades se remettent de leur précédente aventure. Il lui sera aussi possible de consacrer des semaines à un paisible voyage maritime. Que fait-il pendant ce temps ?

Entre autre choses, il étudie les nouvelles compétences qu'il finira par acquérir. Utiliser ce temps mort pour gérer les aspects les moins excitants d'une campagne permet aux joueurs de se concentrer sur des questions plus importantes (ou plus intéressantes).

Une autre partie de l'entraînement consiste à trouver un professeur. La plupart des techniques sont plus faciles à acquérir si quelqu'un aide le personnage. Le MD peut gérer cet aspect de l'entraînement de plusieurs manières différentes. S'il préfère la simplicité, il peut l'ignorer totalement: il existe des tas de gens ayant tout appris par eux-mêmes. S'il recherche une plus grande complexité, il pourra demander au personnage-joueur de chercher quelqu'un susceptible de lui enseigner de nouvelles capacités. Il pourra s'agir d'un autre PJ ou d'un PNJ. Bien que cela ajoute au réalisme, cela limite généralement les possibilités d'aventures du personnage, surtout s'il est censé entretenir des contacts réguliers avec son maître. La plupart des professeurs exigent de plus d'être payés. Bien qu'il soit possible de s'arranger, le paiement normal s'effectue en monnaie sonnante et trébuchante. Le prix du service dépend de la nature du talent, du degré d'entraînement désiré, de la rareté des maîtres, de leur cupidité et du désir qu'à le MD de faire disparaître les trop grosses sommes d'argent de sa campagne.

Tableau 34 : Unités de Compétences

	Compétences Martiales			Compétences Diverses	
Groupe	**Initiales**	**Nbre Niveaux**	**Pénalité**	**Initiales**	**Nbre. Niveaux**
Combattant	4	3	−2	3	3
Magicien	1	6	−5	4	3
Prêtre	2	4	−3	4	3
Larron	2	4	−3	3	4



Compétences Martiales

Chacune de ces compétences exige que le personnage connnaisse et pratique une arme spécifique. Lorsque le personnage est créé, le joueur consulte le Tableau 34 pour connaître le nombre d'unités de compétence martiales dont il dispose. Celles-ci doivent être immédiatement "remplies", avant même que le personnage ne parte pour sa première aventure. Les unités qui ne sont pas "remplies" à ce moment sont perdues.

Chaque unité de compétence martiale doit accueillir une arme particulière et non une classe d'armes. Chaque arme figurant dans le Tableau 44 (Armes) requiert sa propre compétence ; chacune a ses propres techniques et particularités qui doivent être maîtrisées avant qu'on ne puisse l'utiliser correctement et efficacement. Un escrimeur passé maître dans l'utilisation du fleuret, par exemple, n'est pas obligatoirement capable de manier un sabre : les deux armes ont des points communs mais les styles de combat pour lesquels elles ont été conçues sont totalement différents. Un personnage joueur pourra être compétent dans l'utilisation de l'arc long ou de l'arc court mais pas dans celle de l'arc en général (à moins qu'il ne dépense une unité de compétence pour chaque catégorie). Un personnage ne peut de plus assigner des unités de compétences qu'aux armes autorisées à sa classe de personnage.

Lorsqu'un personnage franchit des niveaux d'expérience, il gagne également des compétences martiales supplémentaires. La vitesse de progression en ce domaine dépend de la classe. Les combattants, qui se concentrent sur leurs talents martiaux, apprennent à manier un grand nombre d'armes. Leur nombre de compétences augmente rapidement. Les magiciens, qui passent le plus clair de leur temps à étudier des arcanes oubliées, n'ont guère l'occasion de pratiquer le combat. Il ne gagnent des compétences martiales supplémentaires que très rarement. Les personnages multi-classés utilisent la ligne du Tableau 34 la plus favorable pour déterminer leurs compétences initiales et leur rythme de progression.

Effets des Compétences Martiales

Un personnage doté d'une compétence martiale donnée est familiarisé avec l'utilisation d'une certaine arme. Il n'obtient cependant pas de bonus pour autant: les règles du combat et les chances de toucher son adversaire supposent que tout le monde utilise une arme dans le maniement de laquelle il est compétent. Ceci évite d'appliquer un modificateur à tous les tirages de dés de la bataille.

Lorsqu'il utilise une arme dans laquelle il n'est pas compétent, le personnage subit en revanche une pénalité sur ses chances de toucher, pénalité qui dépend de sa classe. Les combattants souffrent du malus le plus faible, car on estime que leur entraînement les rend à même d'utiliser toutes les armes. Compte tenu de leurs études limitées en ce domaine, les magiciens sont au contraire lourdement pénalisés. Les modificateurs correspondant à chaque classe (soustraits du tirage de toucher) figurent dans le Tableau 34.

Bonus d'Armes Similaires

Lorsqu'un personnage gagne une compétence martiale, il apprend à manier efficacement une arme particulière. De nombreuses armes ont cependant des caractéristiques communes. Bien que différentes, l'épée longue, l'épée bâtarde et l'épée large sont toutes de lourdes épées de taille. Un personnage sachant utiliser l'une d'entre elles pourra appliquer aux autres une partie de ce savoir. Il ne sera pas totalement compétent en la matière mais y aura plus de facilité qu'une personne n'ayant jamais manié d'arme similaire.

Lorsqu'un personnage utilise une arme similaire à l'une de celles dans lesquelles il est compétent, sa pénalité d'attaque est diminuée de moitié (en arondissant à l'entier supérieur). Un combattant aurait par exemple une pénalité de -1 au lieu de -2. Un magicien aurait lui une pénalité de -3 au lieu de -5.

La décision en matière de similarité d'armes appartient au MD. Voici quelques catégories probables :

Arc Long, Arc Court, Arcs Composites.
Arbalètes lourde et légère.
Cimeterre, Epée Bâtarde, Epée Longue, Epée Large.
Dague, Couteau.
Fourche de Guerre, Esponton, Spetum, Pertuisane.
Fronde, Lance-Pierre.
Doloire, Hallebarde, Bardiche, Voulge, Hache de Lochabar, Guisarme, Doloire-Guisarme, Voulge-Guisarme.
Hache d'Armes, Hachette.
Harpon, Epieu, Trident, Javelot.
Masse de Fantassin, Masse de Cavalier, Etoile du Matin, Fléau, Marteau, Gourdin.

Spécialisation Martiale

Savoir utiliser une arme sans se blesser n'est pas synonyme d'être passé maître dans son maniement. Il y a les combattants, et il y a les maîtres des arts martiaux. Un escrimeur olympique est plus qu'un simple athlète: il peut faire à l'aide de son arme des choses qui surprennent la plupart des escrimeurs.

Dans AD&D, une partie de l'habileté de votre personnage est reflétée par les bonus qu'il gagne en franchissant des niveaux. A mesure qu'il progresse, il devient un combattant plus avisé, plus dangereux. L'expérience lui a appris à anticiper les mouvements de ses adversaires et à saisir toutes les occasions qui se présentent. Mais il s'agit là d'une amélioration générale, apportée par l'aiguisement des sens et des réflexes du personnage. Elle s'applique à tous les types de combat.

La spécialisation martiale est une règle optionnelle permettant à un guerrier (et à un guerrier seulement) de choisir une arme particulière et de se spécialiser dans son maniement. La spécialisation est généralement annoncée (et "payée" en unités de compétences martiales) au moment de la création du personnage. Mais même après qu'un personnage-joueur a gagné de l'expérience, il peut encore choisir de se spécialiser dans une arme, à condition qu'il dispose des unités de compétence martiales nécessaires.

Un spécialiste martial est d'une certaine façon comparable à un magicien spécialisé. Son entraînement doit être intensif et dénué d'autres préoccupations. Ainsi les personnages multi-classés ne peuvent-ils pas utiliser la spécialisation martiale. Celle-ci est réservée aux guerriers purs.

Coût de la Spécialisation

La spécialisation martiale s'obtient en consacrant des unités de compétences martiales supplémentaires aux armes concernées. Afin de se spécialiser dans l'utilisation d'une arme de mêlée ou d'une arbalète, le personnage doit dépenser deux unités de compétence martiales - une unité pour obtenir la compétence et une autre pour la spécialisation. Tout arc requiert trois unités de compétence martiales (une pour la compétence et deux pour la spécialisation). Supposons que Glorin, le guerrier nain, décide de se spécialiser dans l'usage du marteau de guerre. Deux de ses quatre unités de compétence martiales sont donc désormais consacrées à cette arme. Avec les deux qui lui restent, il peut par exemple apprendre l'usage de l'épée courte et de la hache.

Effets de la Spécialisation

Lorsqu'un personnage se spécialise dans une arme de mêlée, il gagne un bonus de +1 sur tous les tirages d'attaque qu'il effectue avec celle-ci, ainsi qu'un bonus de +2 sur tous les tirages de dégâts (en plus des modificateurs dûs à la Force ou à la magie). Le bonus d'attaque n'a rien de magique et ne permet pas au personnage d'affecter une créature ne pouvant être blessée que par des armes magiques.

Les spécialistes de l'arc ou de l'arbalète peuvent opérer dans une catégorie de distance supplémentaire: à bout portant. On considère qu'un arc tire à bout portant lorsque la cible de la flèche se trouve à une distance comprise entre 6 et 30 pieds. Pour une arbalète, cette fourchette devient 6 à 60 pieds. A bout portant, le personnage gagne un bonus de +2 sur ses tirages d'attaques. Il ne cause pas de dégâts supplémentaires mais son bonus de Force (dans le cas d'un arc auquel il peut s'appliquer) et ses bonus magiques s'appliquent. De plus, si le personnage a une flèche encochée ou un carreau chargé dans son arme et si son ennemi est en vue, il peut tirer au début du round, avant qu'aucun dé d'initiative soit lancé.

Les guerriers spécialisés gagnent également des attaques supplémentaires plus tôt que les autres. Les bonus d'attaque des spécialistes figurent dans le Tableau 35. Leur utilisation est détaillée dans le chapitre 9: Combat. Les spécialistes de l'arc ne gagnent pas d'attaques supplémentaires.



Tableau 35: NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES SPECIALISTES

Niveau du Guerrier	Arme de Mêlée	Arbalète Légère	Arbalète Lourde	Dague Lancée	Fléchettes	Projectiles Divers (Non-Arc)
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2

Compétences Diverses

Un personnage est plus qu'une simple liste de modificateurs de combat. La plupart des gens possèdent une grande variété de talents appris au cours des années. Prenez l'exemple de vous-même - combien de talents possédez-vous ? Si vous avez fait 12 ans d'études, n'avez pas négligé vos leçons et avez réussi honorablement vos examens, la liste suivante peut représenter une partie de vos talents.

Biologie (bases)
Chimie (bases)
Conduite d'un véhicule
Dactylographie
Economie de l'entreprise ou de la maison (bases)
Géométrie, algèbre et trigonométrie
Histoire
Lecture et écriture du Français
Lecture et écriture de l'Anglais (ou de l'Espagnol, de l'Allemand, etc.)
Musique (instrument, chant ou les deux)
Physique (bases)

En plus des matières apprises à l'école, vous avez reçu une partie des connaissances de vos parents, de vos amis, des scouts ou d'autres groupes. Il est possible que vous puissiez ajouter les choses suivantes sur votre liste.

Broderie
Canoë
Chasse
Couture
Cuisine
Danse
Dressage d'Animaux
Equitation
Natation
Pêche
Secourisme
Voile

Si vous faites le total de tous vos hobbies et de toutes les choses que vous avez faites, vous avez même probablement encore plus de talents. En fait, vous seriez surpris, en établissant une liste, de la quantité de talents de base que vous possédez. Et à ce point vous êtes (ou étiez) encore jeune.

Maintenant supposons que vous veniez de quitter l'école et que vous trouviez du travail. Etes-vous simplement charpentier, mécanicien, électricien, vendeur ou secrétaire ? Naturellement non: vous êtes bien plus que votre travail. Tous ces choses que vous avez apprises à l'école et ailleurs font partie de vous. Ne devrait-il pas en être de même pour votre personnage ?

Pour que celui-ci soit complet, il est souhaitable que vous sachiez ce qu'il peut faire. Il y a pour cela trois méthodes différentes: utiliser ce que vous même savez faire, les Talents Secondaires ou les Compétences Diverses. Toutes ces méthodes sont optionnelles mais chacune accroit la précision de votre personnage.

Utiliser vos propres connaissances

Si votre MD décide de n'utiliser ni les Talents Secondaires, ni les Compétences Diverses, certaines situations de jeu vous imposeront pourtant de déterminer si votre personnage possède ou non tel ou tel talent. Exemple: Shadé, la prêtresse, alors qu'elle se promène sur la rive d'un fleuve, glisse et effectue un plongeon forcé. Le courant l'emporte au milieu du fleuve. Pour s'en sortir, elle doit nager jusqu'à la berge. Mais Shadé sait-elle nager ?

Il est possible de répondre à cette question en supposant que votre personnage a les mêmes connaissances que vous dans la plupart des domaines. Savez-vous nager ? Si oui, lui aussi. Si vous avez des connaissances en alpinisme, en équitation, en charpenterie ou en couture, votre personnage les possède aussi. Ceci s'applique également aux choses qu'il voudrait tenter de construire. Supposons que votre guerrier décide de construire une catapulte. S'il vous est possible de montrer à votre MD la manière de procéder, il pourra accorder les mêmes connaissances en ce domaine. En fait, vous pouvez facilement glaner l'information nécessaire à la bibliothèque municipale.

Cette méthode présente un avantage: il vous est possible d'apprendre quelque chose à l'école, ou à la bibliothèque, et de l'introduire dans le jeu. De plus ce procédé limite le nombre de règles qui gâchent votre plaisir. Les règles étant moins nombreuses, votre MD dispose d'une grande liberté et peut exploiter au maximum l'intensité dramatique de chaque scène.

Mais cette méthode pose également des problèmes. Tout d'abord il est probable que certaines de vos connaissances ne peuvent être accessibles à votre personnage - l'électronique, la composition de la poudre à canon ou les mathématiques, par exemple. Une bonne partie de vos connaissances sont tout bonnement inexistantes dans un monde médiéval (même fantastique). Au contraire, l'habitant typique d'un monde médiéval saurait des choses que vous ne vous êtes jamais préoccupé d'apprendre. Savez vous forger une armure ? Ecorcher un daim ? Saler de la viande pour l'hiver ? Couvrir un toit de chaume ? Lire un blason ? Il est possible que vous le sachiez, mais, de toutes façons, ces talents ne sauraient plus être considérés comme communs. Ils le seraient pourtant dans un monde médiéval.

De plus, avoir une certaine connaissance d'un talent ne signifie pas en avoir une bonne, et la différence est grande. Quand Shadé est tombée dans le fleuve déchaîné, il lui fallait nager pour s'en sortir. Mais était-elle assez bonne nageuse pour résister au courant ? Le MD doit inventer une règle sur le moment pour gérer la situation. Il est possible que vous sachiez nager, mais pourriez-vous échapper à la furie d'un torrent ?

Le plus gros inconvénient de cette méthode est qu'il n'existe aucune règle permettant de gérer les situations délicates. Le MD doit s'en charger pendant le jeu. Certains joueurs et MDs apprécient ce principe et trouvent aisément des solutions. Beaucoup considèrent que cela contribue en grande partie au plaisir. Cette méthode est parfaite pour eux et ils doivent l'employer.

D'autres joueurs et MDs préfèrent avoir des règles claires, pour éviter toute discussion. Si c'est le cas de votre groupe, nous vous recommandons d'utiliser les talents secondaires ou les compétences diverses.

Talents Secondaires

La seconde méthode permettant de déterminer les connaissances de votre personnage est de lui attribuer des talents secondaires. Ceux-ci constituent de larges domaines d'expertise. La plupart correspondent aux professions dont votre personnage a pu faire l'apprentissage avant de commencer sa vie aventureuse. Les talents secondaires sont d'ordre bien plus général que les compétences diverses. Ils ne doivent pas être utilisés en même temps que celles-ci, dont on trouvera la description plus loin.

Tout personnage-joueur a une chance de posséder un talent secondaire. Vous pouvez choisir celui-ci dans le Tableau 36 ou vous fier à la providence et faire un tirage. Le résultat pourra attribuer un ou deux (ou aucun) talents secondaires au personnage.

Tableau 36: TALENTS SECONDAIRES

d100	Talent Secondaire
01-02	Armurier (fabrication, réparation et évaluation des armes et armures)
03-05	Charretier/Transporteur (maîtrise des animaux, réparation des charettes)
06-10	Chasseur (connaissance de base de la forêt, boucherie, connaissances limitées en pistage)
11-12	Constructeur Naval (voile, charpenterie)
13-14	Enlumineur/Peintre (dessin de cartes, estimation des objets d'art)
15-16	Fabricant d'Arcs/de Flèches (inclut réparation et évaluation d'arcs et de flèches)
17-22	Fermier (agriculture de base)
23-28	Forestier (bûcheronnage, connaissances de base des forêts)
29-30	Forgeron (fabrication, réparation et estimation des armes)



31-32 Joaillier (estimation de gemmes et bijoux)
33-35 Joueur (connaissance des jeux d'argent)
36-38 Maçon (taille des pierres)
39-41 Marchand (estimation des denrées courantes)
42-44 Maroquinier (écorchage, tannage)
45-47 Marin (voile, nage)
48-50 Menuisier/Charpentier (charpenterie, gravure)
51-52 Mineur (taille des pierres, étayage)
53-54 Navigateur (astronomie, navigation, nage, voile)
55-58 Palefrenier (maîtrise des animaux)
59-62 Pêcheur (nage, utilisation de filets et de petits bateaux)
63-64 Scribe (lecture, écriture, mathématiques de base)
66-68 Tailleur/Tisserand (tissage, couture, broderie)
69-71 Trappeur/Fourreur (connaissance de base de la forêt, écorchage)
72-85 Aucun talent notable
86-00 Faire deux tirages (en ignorant désormais ce résultat)

Lorsqu'un personnage possède un talent secondaire, il appartient au joueur et au MD de déterminer ce qu'il lui permet réellement de faire. Les notes entre-parenthèses décrivent certains des domaines que connait le personnage. D'autres pourront leur être ajoutés avec l'agrément du MD. Un chasseur pourrait par exemple connaître les techniques de base permettant de trouver de la nourriture dans la nature, savoir lire les empreintes des animaux pour apprendre quel genre de faune abrite la région, connaître les moeurs des animaux dangereux et savoir traquer les bêtes sauvages.

Tout comme la première méthode (" utiliser vos propres connaissances ") celle-ci a ses forces et ses faiblesses. Les talents secondaires ne fournissent aucune méthode pour déterminer le succès ou l'échec du personnage qui les utilise dans une situtation difficile. On peut supposer que les travaux les plus simples sont automatiquement couronnés de succès (un chasseur pourra trouver de la nourriture pour lui-même sans difficulté). Pour des tâches plus compliquées, le MD doit décider des chances de réussite. Il pourra faire lancer au joueur un dé de pourcentage, lui faire lancer un jet de protection ou réclamer un tirage de caractéristique (voir Glossaire). Le MD dispose toujours d'une grande liberté.

Celle-ci signifie cependant qu'il doit parfois inventer une règle pour gérer une situation donnée. Comme précisé précédemment, certains MDs apprécient ce travail, contrairement à d'autres dont les points forts se situent en d'autres domaines. Bien que les talents secondaires définissent et limitent les options du joueur, ils ne simplifient pas tellement le travail du MD.

Compétences Diverses

La méthode la plus complète pour déterminer les talents d'un personnage est celle des compétences diverses. Celles-ci sont similaires aux compétences martiales. Chaque personnage commence sa carrière avec un certain nombre d'unités de compétences diverses, puis en gagne d'autres à mesure qu'il progresse. Les unités initiales doivent être " remplies " immédiatement ; elles ne peuvent être mises de côté ou gardées en réserve.

Les compétences diverses fournissent le moyen le plus détaillé pour déterminer ce que sait un personnage-joueur. Elle lui autorisent un large choix et permettent de définir les effets de chaque option. Comme les autres, cependant, cette méthode n'est pas exempte de revers. Tout d'abord, les compétences diverses sont rigides. Etant définies, elles limitent les options du joueur et du MD. De plus, elles laissent encore certaines questions sans réponse. Mais tandis que ces questions étaient auparavant très générales, elles seront désormais plus précises. Utiliser ce système augmente également le temps requis pour créer un personnage. Bien qu'on obtienne une personne plus complète, mieux définie, le temps de préparation demande de deux à trois heures. Les joueurs, notamment les débutants, pourront être effrayés par le nombre d'options et la quantité des règles.

Contrairement aux compétences martiales, pour lesquelles certaines armes sont interdites à certaines classes de personnages, les compétences diverses sont accessibles à tous. Cependant, l'apprentissage d'une partie d'entre elles est plus facile à certaines classes qu'à d'autres.

Le Tableau 37 contient toutes les compétences diverses, divisées en catégories qui correspondent aux groupes de personnages. Les compétences indiquées dans chaque catégorie sont faciles à acquérir par les personnages appartenant au groupe correspondant. Une cinquième catégorie " Ordre Général " renferme des compétences utilisables aisément par tous les personnages.

Consultez le Tableau 38. Lorsqu'un joueur choisit une compétence diverse au sein des catégories indiquées dans la colonne " Groupes de Compétences ", à la ligne correspondant à sa classe de personnage, il doit dépenser le nombre d'unités de compétences figurant dans le Tableau 37. Lorsqu'il choisit une compétence appartenant à toute autre catégorie, il doit dépenser une unité supplémentaire.

Tableau 37: GROUPES DE COMPETENCES DIVERSES

Compétence	Nombre d'Unités Requises	Caractéristique correspondante	Modificateur
ORDRE GENERAL			
Agriculture	1	Intelligence	0
Allumage de Feu	1	Sagesse	-1
Brassage	1	Intelligence	0
Chant	1	Charisme	0
Charpenterie	1	Force	0
Cordonnerie	1	Dextérité	0
Couture/Confection	1	Dextérité	-1
Cuisine	1	Intelligence	0
Danse	1	Dextérité	0
Don Artistique	1	Sagesse	0
Dressage d'Animaux	1	Sagesse	-1
Equitation, à Terre	1	Sagesse	+3
" Equitation ", en Vol	2	Sagesse	-2
Etiquette	1	Charisme	0
Forge	1	Force	0
Héraldique	1	Intelligence	0
Langues, vivantes	1	Intelligence	0
Maçonnerie	1	Force	-2
Maîtrise des Animaux	1	Sagesse	-1
Manoeuvres Navales	1	Dextérité	+1
Maroquinerie	1	Intelligence	0
Mines	2	Sagesse	-3
Nage	1	Force	0
Pêche	1	Sagesse	-1
Perception du Climat	1	Sagesse	-1
Poterie	1	Dextérité	-2
Sens de l'Orientation	1	Sagesse	+1
Tissage	1	Intelligence	-1
Utilisation de Cordes	1	Dextérité	0
COMBATTANT			
Armurerie	2	Intelligence	-2
Chasse	1	Sagesse	-1
Combat Aveugle	2	NA	NA
Conduite de Chars	1	Dextérité	+2
Connaissance des Animaux	1	Intelligence	0



COMBATTANT (suite)

Compétence	Nombre d'Unités Requises	Caractéristique correspondante	Modificateur
Course	1	Constitution	-6
Endurance	2	Constitution	0
Fabrication d'Arcs et de Flèches	1	Dextérité	-1
Forge d'Armes	3	Intelligence	-3
Jeu	1	Charisme	0
Navigation	1	Intelligence	-2
Pistage	2	Sagesse	0
Pose de Collets	1	Dextérité	-1
Survie	2	Intelligence	0
Vie en Montagne	1	NA	NA
LARRON			
Acrobatie	1	Dextérité	0
Combat Aveugle	2	NA	NA
Contrefaçon	1	Dextérité	-1
Déguisement	1	Charisme	-1
Estimation	1	Intelligence	0
Funambulisme	1	Dextérité	0
Histoire Ancienne	1	Intelligence	-1
Histoire Locale	1	Charisme	0
Instrument de Musique	1	Dextérité	-1
Jeu	1	Charisme	0
Jonglerie	1	Dextérité	-1
Lecture sur les Lèvres	2	Intelligence	-2
Pose de Collets	1	Dextérité	-1
Saut	1	Force	0
Taille de Gemmes	2	Dextérité	-2
Ventriloquie	1	Intelligence	-2
MAGICIEN			
Astrologie	2	Intelligence	0
Connaissance des sorts	1	Intelligence	-2
Génie	2	Intelligence	-3
Herboristerie	2	Intelligence	-2
Histoire Ancienne	1	Intelligence	-1
Langues, anciennes	1	Intelligence	0
Lecture/Ecriture	1	Intelligence	+1
Navigation	1	Intelligence	-2
Religion	1	Sagesse	0
Taille de Gemmes	2	Dextérité	-2
PRETRE			
Astrologie	2	Intelligence	0
Connaissance des Sorts	1	Intelligence	-2
Génie	2	Intelligence	-3
Herboristerie	2	Intelligence	-2
Histoire Ancienne	1	Intelligence	-1
Histoire Locale	1	Charisme	0
Instrument de Musique	1	Dextérité	-1
Langues, Anciennes	1	Intelligence	0
Lecture/ecriture	1	Intelligence	+1
Navigation	1	Intelligence	-2
Religion	1	Sagesse	0
Soins	2	Sagesse	-2

Tableau 38: CORRESPONDANCES DES GROUPES DE COMPETENCES DIVERSES

Classe de personnage	Groupes de Compétences
Guerrier	Combattant, Ordre Général
Paladin	Combattant, Prêtre, Ordre Général
Ranger	Combattant, Magicien, Ordre Général
Clerc	Prêtre, Ordre général
Druide	Prêtre, Combattant, Ordre Général
Mage	Magicien, Ordre Général
Illusionniste	Magicien, Ordre Général
Voleur	Larron, Ordre Général
Barde	Larron, Combattant, Magicien, Ordre Général

Utilisation des Compétences Diverses

Lorsqu'un personnage utilise une compétence, le succès est soit automatique, soit déterminé par un tirage de compétence. Si la tâche est simple, ou si la compétence n'a qu'une utilité limitée dans le jeu (comme la cordonnerie ou la charpenterie), il est généralement inutile de faire un tirage de compétence. Si la tâche entreprise par le personnage est difficile, ou sujette à l'échec, le tirage est requis. Lisez les descriptions des compétences pour savoir en détail quand et comment on peut les utiliser.

Si un tirage de compétence s'avère nécessaire, le Tableau 37 précise la caractéristique liée à chaque compétence. Ajoutez ou soustrayez au score concerné le modificateur figurant dans le tableau. Le joueur doit ensuite lancer 1d20. Si le tirage est inférieur ou égal à la caractéristique ajustée du personnage, celui-ci réussit ce qu'il avait entrepris. Si le résultat est supérieur à cette caractéristique, le personnage échoue (un résultat de 20 signifie toujours un échec). Le MD déterminera si nécessaire les conséquences de l'échec.

Pour utiliser une compétence, le personnage doit bien entendu disposer des matériaux et des outils requis. Un charpentier ne peut pas faire grand chose sans ses outils et un forgeron reste virtuellement désarmé sans une bonne forge. Le personnage doit aussi avoir le temps d'accomplir le travail. La compétence en charpenterie aide certes votre aventurier à se construire une maison, mais ne lui permet pas de le faire en un jour ! Une partie des descriptions de compétences précisent le temps requis par certains travaux. La plupart du temps, c'est cependant le jugement du MD qui prévaut.

Si la situation l'exige, le MD peut augmenter ou diminuer les chances de succès d'un personnage. les facteurs pouvant affecter un tirage de compétence comprennent la disponibilité et la qualité des outils, la qualité de la matière première utilisée, le temps consacré à l'ouvrage, et la familiarité du personnage avec la tâche. un modificateur positif sera ajouté au score de la caractéristique concernée par le tirage. Un modificateur négatif lui sera retranché.

Glorin, forgeron confirmé, sait faire des fers à cheval depuis des années. Comptetenu de son habitude de la tâche et de ses excellents outils, le MD lui permet de fabriquer des fers automatiquement, sans risque d'échec. Mais Dalgar a persuadé Glorin de fabriquer une cage élaborée en fer-forgé (dont il a besoin pour créer un objet magifique). Glorin n'a jamais fait cela auparavant et la tâche est extrémement délicate. Le MD impose donc une pénalité de -3 au tirage de compétence requis.

Lorsque deux personnages compétents travaillent ensemble à la même tâche, c'est la caractéristique la plus haute qui est utilisée (celle qui a le plus de chances de succès). De



plus, un bonus de +1 est ajouté pour refléter l'aide du second personnage. Ce bonus ne peut dépasser +1, car avoir trop d'assistants est parfois pire que de n'en avoir aucun.

Les compétences diverses peuvent également être améliorées au delà de la caractéristique avec laquelle le personne commence sa carrière. Pour chaque unité de compétence supplémentaire consacrée à une compétence diverse, le personnage gagne un bonus de +1 sur les tirages associés. Ainsi Glorin, s'il n'était pas aventurier, pourrait dépenser ses futures unités de compétences pour devenir un excellent forgeron, gagnant un bonus de +1, +2, +3 ou même plus sur ses tirages de compétence.

De nombreux artisans non-joueurs, ayant consacré toute leur énergie à la maîtrise d'une seule compétence, sont plus habiles dans leur domaine que les personnages-joueurs. De même, les vieux maîtres ont généralement plus de talent que les jeunes apprentis - à moins que le gamin ne dispose d'un score de caractéristique exceptionnel ! L'âge n'est cependant pas une garantie de talent. Souvenez-vous que connaître un domaine et le maîtriser sont deux choses différentes. Il existe de mauvais potiers, des potiers médiocres et de véritables hommes de l'art. Tout cela a bien moins à voir avec l'âge qu'avec le travail et le talent.



Description des Compétences Diverses

Les descriptions de compétences suivantes sont classées par ordre alphabétique et non par classe de personnage. Chacune donne une idée générale de ce que sait et peut accomplir un personnage possédant la compétence. Certaines comprennent également des règles permettant de gérer des utilisations ou des situations particulières, ou des indications exactes quant aux effets de la compétence.

Acrobatie: Le personnage est familier de toutes les formes d'acrobatie - plongeons, roulades, sauts périlleux, pirouettes, marche sur les mains, etc. L'acrobatie ne peut être utilisée qu'avec un encombrement léger au plus. En plus de divertir un public, l'acrobate peut améliorer sa classe d'armure de 4 unités contre les attaques dirigées spécifiquement contre lui au cours d'un round de combat donné, à condition d'avoir l'initiative et d'abandonner toute attaque pendant le round. S'il est engagé dans un combat à mains nues, il peut ajouter 2 à ses tirages de toucher.

S'il réussit un tirage de compétence, il ne reçoit que la moitié des dégâts dûs à une chute de 60 pieds ou moins, et aucun dégâts si la chute est de 10 pieds ou moins. Les chutes plus importantes infligent des dégâts normaux.

Agriculture: Le personnage a une connaissance de base de la vie agricole: plantation, récolte, conservation des récoltes, soins aux animaux, boucherie et autres travaux fermiers typiques.

Allumage de Feu: Un personnage compétent en allumage de feu n'a généralement pas besoin de briquet à amadou. A l'aide de bois mort et de silex, il lui sera possible d'allumer un feu en 2d20 minutes. Un vent violent, du bois humide ou autres conditions adverses font passer le temps nécessaire à 3d20 minutes - et le tirage de compétence devient nécessaire.

Armurerie: Un personnage doté de cette compétence peut fabriquer tous les types d'armures figurant dans le Manuel des Joueurs, à condition de disposer des matériaux et des outils nécessaires. Le tirage de compétence intervient à la fin du temps de construction normal.

Le temps requis pour fabriquer une armure est égal à deux semaines par unité de CA inférieure à 10. Un bouclier réclamerait par exemple deux semaines de travail, alors qu'une armure complète en réclamerait dix-huit.

Si le tirage de compétence indique un échec, mais n'est pas supérieur de plus de 4 à la valeur requise, l'armure est utilisable mais comporte des défauts. Elle octroiera donc une AC supérieure de 1 à la normale, bien qu'elle semble totalement réussie. Seul un personnage possédant la compétence d'armurerie pourra en remarquer les défauts, à condition de l'examiner en détails avec attention.

Si l'armure défectueuse est frappée au cours d'une mêlée par un adversaire dont le dé de toucher (non ajusté) est égal à 19 ou à 20, elle se brise. La classe d'armure du personnage empire alors de 4 classes (mais ne peut dépasser 10) et l'armure brisée gêne les mouvements de celui qui la porte. Jusqu'à ce qu'il puisse s'en débarasser (un processus réclamant 1d4 rounds), le personnage se déplace à la moitié de sa vitesse normale et souffre d'une pénalité de -4 sur tous ses tirages de toucher.

Si un armurier crée une armure complète ou une armure de bataille, le personnage auquel elle est destinée doit être présent au moins une fois par semaine pendant la fabrication. Ces deux armures doivent en effet être faites sur mesures avec précision.

Astrologie: Cette compétence donne au personnage une certaine connaissance de l'influence supposée des étoiles. Connaissant la date et l'heure de naissance d'une personne, l'astrologue peut étudier les étoiles et les événements célestes afin de préparer un horoscope. La capacité de prévoir le futur est limitée aux trente jours qui suivent l'étude et les renseignements obtenus sont, au mieux, vagues. Si son tirage de compétence est réussi, l'astrologue peut prévoir un événement d'ordre général - grande bataille, perte d'un ami, nouvelle relation, etc. C'est le MD qui décide de la prédiction exacte, selon ses



projets pour les prochaines séances de jeu. Il est à noter que la prédiction ne garantit pas le résultat - elle ne fait qu'en souligner la probabilité. Si le tirage de compétence est raté, l'astrologue ne reçoit aucune information, sauf si le résultat du dé est un 20 naturel - auquel cas la prédiction sera totalement fantaisiste.

Il est clair que cette compétence requiert beaucoup de préparation de la part du MD, puisqu'il devra connaître à l'avance la nature des futures aventures. Pour cette raison, il lui est permis d'ignorer la question, bien qu'il ne doive pas agir ainsi systématiquement. Les joueurs qui désirent simplifier la vie de leur MD (ce qui est toujours une bonne idée) peuvent utiliser cette compétence à la fin d'une séance de jeu et donner au MD jusqu'au début de la suivante pour trouver une réponse. Le MD pourra utiliser cette compétence comme un catalyseur ou un guide - quelque chose qui poussera les personnages-joueurs à se rendre en certains endroits ou à entreprendre de nouvelles actions.

Les personnages compétents en astrologie bénéficient d'un bonus de +1 sur tous les tirages de compétence en navigation, à condition que les étoiles soient visibles.

Brassage: Le personnage est entraîné au brassage de bières et autres boissons alcoolisées. Il lui est possible de préparer des formules de brassage, de sélectionner des ingrédients de qualité, de créer et gérer une brasserie, de contrôler la fermentation du produit et de faire vieillir celui-ci.

Chant: Le personnage est un chanteur accompli et peut utiliser cette capacité pour divertir, voire pour gagner un peu d'argent (il est à noter que les bardes possèdent automatiquement cette compétence). Aucun tirage de compétence n'est requis pour chanter. Un tirage réussi permettra au personnage de composer des choeurs.

Charpenterie: La compétence en charpenterie permet au personnage de travailler le bois: construire des maisons, des meubles, faire des travaux de menuiserie, etc. Il doit cependant disposer des outils et des matériaux nécessaires. Le personnage peut construire des objets simples de tête, sans avoir besoin de plans. Les réalisations inhabituelles ou compliquées (par exemple une catapulte) requièrent des plans dessinés par un ingénieur. Les objets extrêmement rares ou très compliqués (un mécanisme d'horloge en bois, par exemple), réclament un tirage de compétence.

Chasse: Dans la nature, le personnage peut tenter de traquer et d'abattre du gibier. Le tirage de compétence doit être effectué avec une pénalité de -1 sur la caractéristique par chasseur non-compétent dans le groupe. Si le tirage est réussi, le chasseur (et ceux qui l'accompagnent) sont arrivés à une distance de 101-200 pas (100+1d100) d'un animal. Le groupe peut tenter de se rapprocher mais il est nécessaire de faire un tirage de compétence tous les 20 pas. Si la traque est couronnée de succès, le chasseur surprend automatiquement sa proie. Le type de l'animal traqué dépend de la nature du terrain et de la décision du MD.

Combat Aveugle : Un personnage possédant cette compétence est capable de se battre dans une luminosité faible ou inexistante (cela ne lui permet cependant pas de lancer des sorts nécessitant la visibilité de leur zone d'effet). Dans l'obscurité totale, il souffre d'une pénalité de -2 sur ses tirages d'attaque (au lieu de -4 normalement). Sous la lumière des étoiles ou de la lune, sa pénalité n'est que de -1. L'obscurité ne lui impose aucun malus sur sa classe d'armure.

De plus il conserve certaines capacités qui seraient normalement perdues dans l'obscurité (bien que leur efficacité soit réduite de moitié: tirages de compétences effectués selon la moitié du score normal, etc.). Cette compétence n'est efficace que contre les adversaires ou menaces se trouvant à distance de corps à corps du personnage. Le combat à l'aveuglette ne procure aucune protection spéciale contre les projectiles, ni contre quoi que ce soit se trouvant hors de portée d'une arme de mêlée. Ainsi les pénalités sur la CA demeurent-elles effectives face à des projectiles. (Lorsque le personnage entend le sifflement de la flèche, par exemple, il est trop tard pour réagir).

Lorsqu'il se déplace dans l'obscurité, le personnage ne souffre que de la moitié de la pénalité normale sur sa vitesse de déplacement.

Ce talent est de plus utile au personnage lorsqu'il combat des créatures invisibles, réduisant sa pénalité sur les attaques à -2. Il ne lui permet cependant pas de découvrir les créatures invisibles: il n'a qu'une idée générale de l'endroit où elles se trouvent et ne peut les localiser avec précision.

Conduite de Chars: Un personnage doté de cette compétence peut conduire avec sécurité un char sur n'importe quel type de terrain négociable par ce véhicule, à une vitesse supérieure de 1/3 à la normale. Il est à noter que cette compétence ne permet pas de conduire un char sur un terrain que celui-ci ne saurait traverser: le meilleur conducteur de char du monde ne pourra jamais faire circuler son véhicule dans les montagnes.

Connaissance des Animaux: Cette compétence permet à un personnage d'observer les actes ou l'habitat d'un animal et de comprendre ce qu'ils signifient. Ses actes peuvent montrer si la créature est dangereuse, si elle a faim, si elle protège ses petits ou défend une tanière proche. De plus, une observation attentive des signaux et des comportements peut même indiquer l'emplacement d'un point d'eau, d'un troupeau, d'un prédateur ou d'un danger proche - tel qu'un incendie de forêt. Le MD doit faire en secret le tirage de compétence. S'il est réussi, le personnage comprend l'essentiel des actions de l'animal. Si le résultat est supérieur de 4 points ou moins à la valeur nécessaire, le personnage ne reçoit aucun renseignement. Si l'échec se manifeste par une différence de 5 points ou plus, le personnage interprète faussement les actes de l'animal.

Un personnage peut également imiter les appels et cris des animaux qu'il connait assez bien - ce qui dépend de ses origines. Ce talent est limité par le volume sonore: le rugissement d'un tyrannosaurus rex se situe au-delà des capacités d'un personnage normal. Un tirage de compétence réussi signifie que la différence entre l'appel du personnage et celui de l'animal imité ne pourra être déterminée que par des moyens magiques. Le cri suffira à tromper des animaux, pourra donc les effrayer ou les attirer plus près. Un tirage manqué signifie que le son émis est entaché de petits défauts. Il pourra encore tromper certains auditeurs, mais les créatures familières du véritable animal remarqueront immédiatement le subterfuge. Tous les autres personnages et créatures bénéficient d'un tirage de Sagesse: s'ils le réussissent, ils sauront qu'il s'agit d'une imitation.

Enfin, la connaissance des animaux aumente les chances de poser correctement des pièges (pour la chasse), le personnage connaissant les habitudes générales de la créature chassée.

Connaissance des Sorts : Bien que cette compétence ne permette en aucun cas au personnage de lancer des sorts, elle le familiarise avec les différentes formes de sorts et avec les rites présidant à leur lancement. S'il observe et entend quelqu'un qui lance un sort, ou s'il examine les composants matériels utilisés, il peut tenter d'identifier le sort. Un tirage de compétence est nécessaire. Les magiciens spécialisés bénéficient d'un bonus de +3 lorsqu'ils tentent d'identifier un sort appartenant à leur école. Il est à noter que, le lanceur du sort devant être observé jusqu'à ce qu'il ait fini d'incanter, cette compétence ne procure pas d'avantage sensible face aux sorts de combat. Elle est cependant fort utile pour identifier des sorts qui n'auraient sinon aucun effet visible.

Les personnages dotés de cette compétence ont également une chance (1/2 de leur tirage de compétence normal) de reconnaître des constructions magiques ou enchantées pour ce qu'elles sont.

Contrefaçon : Cette compétence permet au personnage de copier des documents et d'imiter des écritures, de même que de détecter les contrefaçons ainsi réalisées par d'autres. Pour fabriquer un document (ordres militaires, décrets locaux, etc.) dont l'écriture n'est pas celle d'une personne en particulier, le personnage doit uniquement avoir vu un document similaire auparavant. Pour recopier une signature, il est nécessaire d'en posséder un exemplaire, et de réussir un tirage de compétence avec une pénalité de -2. Afin de créer un document plus long, écrit de la main d'une personne, il faut disposer d'un exemple conséquent de l'écriture considérée. Le tirage de compétence s'effectue alors à -3.

Il est important de noter que le faussaire



croit toujours avoir réussi son ouvrage. Le MD fait le tirage de compétence en secret et le personnage n'apprend son échec éventuel que lorsqu'il est trop tard.

Si le tirage est réussi, le faux ne sera détecté que par les personnes connaissant extrêmement bien l'écriture imitée, ou par les faussaires examinant le document avec attention. Si le tirage est manqué, toute personne connaissant le type de document ou l'écriture imitée pourra détecter le faux en l'examinant avec soin. Si le résultat du tirage est un 20 naturel, quiconque manipule généralement ce type de document, même sans y accorder d'attention particulière, remarquera le subterfuge. Le faussaire ne s'en apercevra pas avant qu'il soit trop tard.

Les personnages possédant cette compétence peuvent de plus examiner un document pour déterminer s'il s'agit d'un faux. En cas de tirage de compétence réussi, il est possible de s'assurer de son authenticité. En cas de tirage manqué, le doute demeure, sauf si le résultat est un 20 naturel - auquel cas la conclusion est erronée.

Cordonnerie: Le personnage peut fabriquer et réparer chaussures, bottes et sandales.

Course: Le personnage peut se déplacer à deux fois sa vitesse normale pendant une journée, au bout de laquelle il lui faut dormir pendant huit heures. Au bout de la première journée de course, le personnage doit faire un tirage de compétence. En cas de réussite, il peut continuer à courir le jour suivant. En cas d'échec, cette compétence ne pourra être utilisée le lendemain. S'il est impliqué dans une bataille pendant une journée qu'il a passée à courir, il souffre d'une pénalité de -1 sur ses tirages d'attaque.

Couture/Confection: Le personnage peut dessiner et coudre des habits. Il lui est aussi possible de faire toutes sortes de broderies et de travaux ornementaux. Bien qu'aucun tirage de compétence ne soit nécessaire, le personnage doit posséder au moins une aiguille et du fil pour pouvoir travailler.

Cuisine: Bien que tous les personnages possèdent des connaissances rudimentaires en cuisine, celui qui dispose de cette compétence est un cuisinier accompli. Le tirage de compétence n'est nécessaire que s'il cherche à préparer un véritable festin, digne d'un grand chef cuisinier.

Danse: Le personnage connait de nombreux styles et variétés de danse, des danses folkloriques aux danses de cour.

Déguisement: Un personnage disposant de ce talent est entraîné dans l'art du déguisement. Il peut ressembler à n'importe quel type général de personne ayant approximativement les mêmes taille, poids, âge et race. Un tirage réussi montre que la tentative est couronnée de succès. Un échec prouve que le déguisement n'est pas sans défauts.

Le personnage peut aussi tenter de passer pour un membre d'une autre race ou de l'autre sexe. En ce cas, une pénalité de -7 s'applique au tirage de compétence. Si le personnage tente de se faire passer pour une personne bien particulière, la pénalité est de -10. Ces malus sont cumulatifs. Il est donc très difficile à un personnage de passer pour une personne particuliere appartenant à une autre race ou à l'autre sexe (pénalité de -17 sur le tirage).

Don Artistique: Les personnages disposant de dons artistiques sont naturellement doués pour différentes formes d'art. Ils ont un sens inné des couleurs, des formes, de l'espace, de la tonalité et du rythme. Ces personnages doivent choisir la forme d'art dans laquelle ils sont compétents (peinture, sculpture, composition, etc.). Par la suite, il leur sera possible de créer des oeuvres d'art ou des compositions musicales entrant dans leur domaine. Bien que le tirage de compétence ne soit pas nécessaire, il est possible d'en faire un pour déterminer la qualité de la création. Si le résultat du dé est 1, le personnage a créé une oeuvre d'une valeur exceptionnelle. Si le tirage échoue, le résultat est inesthétique, voire carrément mauvais.

Le don artisique confère un bonus de +1 sur tous les tirages de compétence réclamant des talents artistiques - musique ou danse) et sur les tentatives d'estimation des oeuvres d'art.

Dressage d'Animaux: Les personnages disposant de cette compétence peuvent dresser un type de créature (choisi en même temps que la compétence) à obéir à des ordres simples et à faire des tours. Il est possible de dépenser d'autres unités de compétences pour dresser d'autres types de créatures, ou d'augmenter son habileté avec un type déjà choisi. Les animaux généralement dressés sont chiens, chevaux, faucons, pigeons, éléphants, furets et perroquets. Le personnage pourra choisir des créatures plus rares, ou même des monstres (mais ces derniers sont difficile à contrôler).

Un dresseur peut travailler avec un maximum de trois créatures en même temps. Il peut choisir de leur apprendre des tâches d'ordre général ou des tours bien précis. Les premières permettent à la créature de réagir à un certain nombre d'ordres généraux pour accomplir son travail. Parmi ces tâches, on peut citer garde et attaque, port d'un cavalier, travaux de force, chasse, pistage ou combat parmi les soldats (comme pour les chevaux de guerre ou les éléphants). Un tour précis apprend à la créature concernée à accomplir un acte spécifique: un cheval pourra se cabrer sur commande, un faucon se saisir d'un objet bien précis, un chien attaquer une personne en particulier, un rat trouver la sortie d'un labyrinthe donné, etc. Avec suffisament de temps, il est possible d'enseigner à la créature à la fois les tâches d'ordre général et les tours précis.

Dresser à accomplir une tâche d'ordre général demande trois mois de travail ininterrompu. Un tour précis réclame 2d6 semaines d'entraînement. A la fin de la période considérée, on effectue un tirage de compétence. Si celui-ci est réussi, l'animal est dressé. S'il est manqué, l'animal ne pourra jamais être dressé. Il est possible d'apprendre 2d4 tâches d'ordre général ou tours précis (ou toute combinaison des deux) à un animal.

Un dresseur peut également tenter d'apprivoiser des animaux sauvages (les préparant ainsi pour un dressage futur). Les animaux sauvages ne peuvent être apprivoisés que lorsqu'ils sont très jeunes - ce qui requiert un mois de travail ininterrompu. A la fin de cette période, on fait un tirage de compétence. En cas de réussite, la bête est prête à être dressée. Si le tirage est manqué, l'animal conserve une trop grande part de sauvagerie pour être dressable. Il pourra être conservé mais devra être gardé en cage ou tenu en laisse.

Endurance: Un personnage compétent en endurance peut accomplir une activité physique pénible incessante pendant deux fois plus de temps qu'un personnage normal, avant de ressentir les effets de la fatigue et de l'épuisement. Dans les cas où une endurance extrême est nécessaire, un tirage de compétence s'impose. Il est à noter que cette compétence n'augmente pas le temps pendant lequel un personnage peut se passer de boire ou de manger.

Equitation, à Terre: Les personnages dotés de cette compétence sont entraînés à monter et maîtriser les chevaux ou autres types de montures terrestres. Lorsque l'unité de compétence est remplie, le personnage doit préciser le type de monture qu'il connait. Parmi les possibilités, citons griffons, licornes, loups géants et virtuellement toutes les créatures utilisées comme montures par des humains, demi-humains ou humanoïdes.

Un personnage compétent en cette matière peut accomplir toutes les actions suivantes. Certaines sont automatiques alors que le succès d'autres est déterminé par un tirage de compétence.

* Même lorsqu'il porte une armure, le personnage peut sauter en selle si le cheval — ou autre monture — demeure immobile. Ceci ne requiert aucun tirage. Ce dernier est cependant nécessaire si le personnage désire mettre sa monture en branle durant le round où il atterrit sur sa selle. Le tirage s'impose également s'il tente de sauter sur le dos d'un animal en mouvement. En cas d'échec, dans ce dernier cas, il se retrouve par terre — en général assez embarrassé.

* Le personnage peut forcer sa monture à sauter de hauts obstacles ou à franchir de larges crevasses. Aucun tirage n'est nécessaire si l'obstacle mesure moins de trois pieds ou la crevasse moins de douze pieds. Si le personnage accepte de faire un tirage de compétence, la monture pourra sauter des obstacles mesurant un maximum de sept pieds ou franchir des fossés larges au maximum de trente pieds. Le succès signifie que la monture a obéi. En cas d'échec, elle s'est cabrée devant l'obstacle. Le personnage doit alors faire un nouveau tirage pour savoir s'il demeure en selle ou s'il tombe à terre.



* Le personnage peut forcer sa monture à adopter une vive allure, ajoutant 6 pieds par round à la vitesse de déplacement de l'animal pendant un maximum de quatre tours. Ceci demande un tirage de compétence par tour, afin de déterminer si la monture peut encore être poussée. Si le tirage initial est manqué, aucune tentative ultérieure ne peut être faite mais la monture peut toutefois se déplacer normalement. Si le second tirage — ou l'un des suivants — est manqué, la monture se met aussitôt à marcher. Le personnage doit mettre pied à terre et la mener par la bride pendant un tour. Quoi qu'il arrive, l'animal devra marcher sans cavalier pendant un tour après quatre tours de course.

* Le personnage peut guider sa monture avec les genoux, ce qui lui permet d'utiliser des armes demandant deux mains (comme un arc ou une épée à deux mains) en restant monté. Cet exploit ne réclame pas de tirage de compétence à moins que le personnage ne reçoive des dégâts. Si c'est le cas, le tirage est effectué : en cas d'échec, le cavalier choit et reçoit 1d6 points de dégâts supplémentaires.

* Le personnage peut quitter sa selle et se maintenir le long du flanc de l'animal, l'utilisant comme un bouclier. Il lui est cependant impossible d'attaquer ou de porter une armure lorsqu'il agit ainsi. Sa classe d'armure est abaissée de 6 unités lorsqu'il se cache ainsi derrière son cheval. On estime que toute attaque qui aurait dû atteindre sa CA normale a en fait frappé la monture. Aucun tirage de compétence n'est requis.

* Le personnage peut sauter à bas de sa monture et porter une attaque de mêlée contre tout personnage ou créature se trouvant à moins de 10 pieds de lui. Pour réussir, le joueur doit réussir un tirage de compétence avec une pénalité de -4. En cas d'échec, le personnage n'atterrit pas sur ses pieds. Il se reçoit maladroitement à terre et encaisse 1d3 points de dégâts.

"Equitation", en Vol : Le personnage est entraîné à la maîtrise de montures volantes. Un type de créature particulier doit être choisi en même temps que cette compétence. Il est possible de dépenser des unités de compétences supplémentaires pour apprendre à diriger d'autres types de montures. Contrairement à ce qui se passe dans le cas de l'équitation à terre, le personnage doit être compétent en ce domaine (ou monter en compagnie de quelqu'un qui l'est) pour diriger une monture volante. De plus, un personnage compétent peut accomplir les exploits suivants :

* Sauter sur la selle de l'animal (lorsque celui-ci est posé) et le faire s'envoler en un seul round. Ceci ne requiert aucun tirage de compétence.

* Sauter à bas de l'animal et franchir en chute libre les 10 pieds le séparant de la terre ou d'une autre monture (volante ou non). Seuls ceux dont l'encombrement est au plus léger peuvent agir ainsi sans faire de tirage de compétence. Pour tous les autres, le tirage est requis. Un échec signifie que le personnage reçoit les dégâts normaux dûs à la chute (pour avoir atterri sur le ventre) ou bien manque sa cible (et reçoit éventuellement de grands dégâts en conséquence). Un personnage qui saute à terre peut tenter de porter immédiatement une attaque de mêlée — s'il réussit son tirage de compétence avec une pénalité de -4. L'échec a les conséquences décrites plus haut.

* Faire accélérer l'allure de la monture, sur un tirage de compétence réussi, ajoutant ainsi 1d4 à la vitesse de déplacement de l'animal. Cette allure peut être maintenue pendant 4 rounds consécutifs. En cas d'échec, une nouvelle tentative peut être effectuée au round suivant. Deux échecs de suite empêchent toute tentative ultérieure pendant un tour. Après les rounds d'accélération, l'allure de la monture chute au 2/3 de la normale et sa classe de manoeuvrabilité (voir Glossaire) baisse d'un rang. Ces conditions se maintiennent jusqu'à ce qu'elle atterrisse et qu'on lui permette de se reposer pendant au moins une heure.

* Guider la monture à l'aide des genoux et des pieds, conservant ainsi les mains libres. Le tirage de compétence n'est nécessaire que si le personnage reçoit des dégâts. En cas d'échec, il est sésarçonné. Un deuxième tirage est autorisé afin de déterminer s'il réussit à s'accrocher (et se retrouve donc pendu d'une seule main sur le côté de sa monture ou dans toute autre position aussi peu confortable). En cas de nouvel échec, il tombe. Le cavalier peut naturellement s'attacher à sa selle, mais cela pourra se révéler gênant si sa monture est tuée et qu'elle s'abat en piqué.

Estimation : Cette compétence est du plus haut intéret pour les voleurs, car elle permet aux personnages d'estimer la valeur et l'authenticité d'antiquités, objets d'art, bijoux, pierres précieuses taillées ou autres objets qu'ils rencontrent (bien que le MD puisse exclure de la liste les objets trop rares ou trop exotiques pour être bien connus). Le personnage doit prendre l'objet en main pour l'examiner. Un tirage de compétence (lancé par le MD) réussi permet au personnage d'en estimer la valeur (arrondie à la centaine ou au millier de po le plus proche) et d'identifier les faux. En cas de tirage manqué, la personne est incapable d'avancer le moindre prix. Si le résultat du tirage est 20, le personnage se trompe totalement au sujet de l'objet, toujours à son détriment.

Etiquette : Cette compétence permet au personnage de connaître les comportements et formules à utiliser en de nombreuses circonstances, notamment dans les relations avec nobles et personnes de haut rang. Il saura donc quel titre employer en s'adressant à un duc, connaîtra le cérémonial s'imposant pour accueillir un diplomate en visite, les gestes à éviter en présence de nains, etc. Dans des circonstances extrémement inhabituelles, un tirage de compétence pourra être exigé afin que le personnage sache ce que réclame l'étiquette (la visite d'un empereur, par exemple, est un événement suffisament rare pour justifier un tel tirage).

Cependant, que le personnage connaisse la conduite à adopter ne signifie pas qu'il mette cette connaissance en pratique. Il est nécessaire de jouer la rencontre en tenant les rôles des personnages. La connaissance de l'étiquette ne met pas à l'abri des gaffes ou des faux pas : nombreux sont ceux qui, tout en connaissant les bons usages, ne réussissent qu'à agir de manière opposée.

Fabrication d'Arcs et de Flèches : Le personnage doué de cette compétence peut fabriquer arcs et flèches des types indiqués dans le Tableau 44, page **67**.

Il est nécessaire de faire appel à un forgeron d'armes pour fabriquer les pointes des flèches mais toutes les autres tâches peuvent être accomplies par le fabricant d'arcs. Le temps de construction d'un arc court ou long est d'une semaine. Les arcs composites en demandent deux. Il est possible de fabriquer 1d6 flèches en une journée.

Lorsque le temps de construction de l'arme désirée est achevé, on effectue le tirage de compétence. En cas de réussite, l'arme obtenue est de bonne qualité et pourra être utilisée normalement pendant des années sans se briser. En cas d'échec, l'arme est encore utilisable mais aura une durée de vie limitée : une flèche se brisera lors de sa première utilisation, un arc si son utilisateur obtient un 1 naturel sur un dé d'attaque.

Option : si un personnage désire fabriquer une arme d'excellente qualité, et que le MD le permet, le joueur peut choisir d'utiliser la méthode suivante pour déterminer le succès de sa tentative : un tirage de compétence manqué signifie que l'arme est inutilisable. Un tirage de compétence réussi permet en revanche d'ajouter le bonus de Force du Personnage aux jets de toucher et de dégâts. De plus, si le résultat du tirage de compétence est un 1 naturel, la portée de l'arc est augmentée de 10 pas pour toutes les catégories de distances, ou l'arc est d'une telle qualité qu'il pourra recevoir un enchantement.

Forge : Un personnage doté de cette compétence est capable de fabriquer des outils en fer. L'utilisation de la compétence requiert une forge à charbon, avec soufflets, ainsi qu'un marteau et une enclume. Le personnage est incapable de fabriquer une armure, ni même la plupart des armes, mais peut forger grappins, fers à cheval, clous, gonds, charrues, pieds de biches, et la plupart des autres objets en fer.

Forge d'Armes : Cette compétence extrémement qualifiée permet au personnage d'accomplir le difficile et astreignant travail qu'est la fabrication d'armes métalliques, notamment celles pourvues de lames. Il mêle certains talents du forgeron classique à la capacité de créer des lames solides et aiguisées. Il est bien entendu nécessaire de disposer d'une forge équipée pour utiliser cette compétence.



Le temps et la quantité d'argent que nécessite la fabrication des différentes armes figurent dans le Tableau 39.

Tableau 39 : FABRICATION D'ARMES

Arme	Temps de Construction	Coût des Matériaux
Arbalète Légére	15 jours	5 pa
Arbalète Lourde	20 jours	10 pa
Dague	5 jours	2 pa
Epée Courte	20 jours	5 pa
Epée à 2 Mains	45 jours	2 po
Epée Longue	30 jours	10 pa
Fourche, Trident	20 jours	10 pa
Hache d'Armes	10 jours	10 pa
Hachette	5 jours	5 pa
Epieu		
Lance	4 jours	4 pa
Pointe de Flèche	10/jour	1 pc

Funambulisme : Le personnage peut tenter de marcher sur des cordes ou des madriers étroits avec des chances de succès supérieures à la normale. Il lui est possible de négocier toute surface qui n'est pas inclinée dans un sens ou dans l'autre de plus de 45 degrés. Il peut parcourir ainsi 60 pieds par round. Un tirage de compétence s'effectue tous les 60 pieds (ou portion de cette distance), l'échec signifiant une chute. Le tirage s'effectue avec une pénalité de -10 sur la caractéristique si la surface est large de 1 pouce ou moins (une corde), de -5 si elle est comprise entre deux et six pouces, et sans pénalité si la largeur est comprise entre sept et douze pouces. Les surfaces large de plus d'un pied ne réclament aucun tirage pour un personnage compétent, dans des circonstances normales. Toute unité de compétence supplémentaire dépensée dans ce domaine réduit les pénalités de 1. Utiliser une perche d'équilibrage les réduit de 2. Le vent où les vibrations peuvent au contraire augmenter les pénalités de 2 à 6 points.

Le personnage peut se battre pendant qu'il joue les funambules, mais il souffre d'une pénalité de -5 sur ses tirages d'attaque et doit réussir un tirage de compétence au début de chaque round pour éviter de tomber. Ne pouvant manœuvrer, il ne dispose d'aucun ajustement de Dextérité à la classe d'armure. S'il est frappé pendant qu'il se trouve sur la corde, il doit réussir immédiatement un tirage de compétence pour conserver son équilibre.

Génie : Le personnage connait les techniques de construction d'objets de petite ou de grande taille. Les ingénieurs peuvent dessiner les plans de toutes sortes de choses, de machines simples (catapultes, écluses, moulins) à de grands bâtiments (forteresses, barrages). Le tirage de compétence n'est requis que lorsqu'une construction particulièrement inhabituelle ou compliquée est en projet. Un ingénieur doit trouver des ouvriers qualifiés pour réaliser ses plans, mais il est capable d'organiser et de superviser leur travail.

L'ingénieur est également familiarisé avec les techniques de siège et peut détecter les faiblesses dans la défense d'un château ou édifice similaire. Il sait construire et utiliser les machines et armes d'assaut, telles que catapultes, béliers ou onagres.

Héraldique : La connaissance de l'héraldique permet au personnage de rreconnaître les différents cimiers et symboles identifiant personnes ou groupes. L'héraldique se présente sous de nombreuses formes et est utilisée dans de nombreux buts. On peut s'en servir pour identifier des nobles, des familles, des guildes, des sectes, des légions, des factions politiques ou des castes. Les symboles peuvent apparaitre sur drapeaux, écus, heaumes, insignes, broderies, bannières, vêtements, pièces de monnaie, etc. Les symboles utilisés peuvent comprendre dessins géométriques, lignes d'écriture calligraphiées, animaux fabuleux, symboles religieux et sceaux magiques (réalisés dans un but d'identification bien précis). L'héraldique peut varier des règles extrêmement rigides du haut Moyen-Age européen à la connaissance des formes et desins utilisés par les tribus africaines.

Le personnage reconnait automatiquement les différents symboles héraldiques de sa terre natale et sait à qui ils sont associés. De plus, s'il réussit un tirage de compétence, il lui est possible d'identifier correctement signes et symboles d'autres pays, à condition d'en connaître au moins superficiellement les habitants. Sa connaissance de l'héraldique lui est de peu d'utilité lorsqu'il pénètre pour la première fois en terre étrangère.



Herboristerie : Ceux qui possèdent la connaissance de l'herboristerie peuvent identitifier plantes et champignons, et préparer potions, cataplasmes, baumes, onguents, infusions et emplâtres non magiques, dans un but médical ou pseudo-médical. Ils sont également capables de préparer purgatifs ou poisons végétaux. Le MD doit décider de la puissance de ces poisons, en suivant les règles du GDM. Un personnage possédant à la fois la compétence de Soins et celle d'Herboristerie bénéficie de bonus lorsqu'il utilise le premier de ces talents (voir Soins).

Histoire Ancienne : Le personnage a appris les légendes et l'histoire ancienne d'un endroit. Cette connaissance doit être spécifique, tout comme un historien se spécialiserait de nos jours dans le Moyen-Age français, la Renaissance italienne ou la République romaine avant César (le MD peut créer les périodes anciennes qu'il désire faire figurer dans sa campagne ou permettre aux joueurs de les nommer et de les imaginer). Un personnage-joueur pourrait donc connaître en détails l'Age de Thorac le Roi-Dragon, ou l'Epoque des Pillards de la Mer, ou toute autre période compatible avec la campagne.

Les connaissances acquises le rendent familier des légendes, événements historiques principaux, sites, batailles, découvertes (scientifiques, culturelles ou magiques), mystères inexpliqués, artisanat et curiosités de l'époque. Le personnage doit faire un tirage de compétence pour identifier les lieux ou choses reliés à cette période, qu'il rencontre. Exemple : Golmius connait fort bien la Venue des Trolls, une période particulièrement noire dans l'histoire des gnomes. Alors qu'ils explorent de profondes cavernes, lui et ses compagnons découvrent un passage antique, condamné depuis des lustres. L'observant avec attention, il remarque (si son tirage de compétence est réussi) plusieurs sceaux similaires à ceux qu'il a vus sur des portes condamnées datant de l'époque d'Angnar, portes qui mènent au légendaire pays de Trolhel.

Histoire Locale : Le personnage est une mine de renseignements sur l'histoire d'une région ayant la taille d'un grand comté ou d'une petite province. Il connait la date de construction de la tour en ruines de la colline, le nom de ses bâtisseurs (et ce qui leur est arrivé), l'identité des héros et des traitres qui se sont affrontés sur le vieux champ de bataille, la nature du trésor censé être entreposé dans le temple local, comment le maire de la commune voisine a vu des cheveux repousser sur son crâne chauve, etc.

Le MD fournira des renseignements sur les sites et événements locaux à mesure que le personnage en aura besoin. Celui-ci pourra tenter d'en tirer parti en les racontant sous forme d'histoires. Une fois le sujet choisi, il peut soit faire un tirage de compétence (et, en cas de réussite, ajouter l'histoire à son répertoire), soit raconter réellement le conte aux autres personnages. Si le personnage



réussit à les distraire, il lui est inutile de faire un tirage de compétence, puisqu'il a déjà atteint son but. Le personnage pourra tenter de distraire d'autres personnes en racontant ces histoires, ce qui lui conférera un bonus de +2 au Charisme pour la rencontre considérée. Cependant, raconter des histoires à des créatures hostiles ne sera probablement d'aucune utilité.

Instrument de Musique : Le personnage sait jouer d'un instrument bien précis. Il est possible d'ajouter un instrument supplémentaire par unité de compétence additionnelle dépensée à cet effet. Le personnage joue tout à fait bien et il est inutile de faire de tirage de compétence. Le MD peut demander un tel tirage lorsqu'il estime que les circonstances l'exigent par leur caractère exceptionnel.

Jeu : Le personnage connait la plupart des jeux de hasard ou d'adresse, notamment cartes, dés, échecs, osselets et dames. Lorsque la compétence est employée, il est possible au joueur de faire réellement une partie du jeu concerné (ce qui pourra sembler trop long à beaucoup) ou d'effectuer un tirage de compétence — dont le succès indiquera la victoire. Si deux personnages compétents en ce domaine jouent l'un contre l'autre, c'est celui dont le jet de dé réussi est le plus élevé qui l'emporte. Un personnage compétent en jeu peut également tenter de tricher, ajoutant un bonus de +1 à sa caractéristique. Si le résultat du tirage de compétence est compris entre 17 et 20, le personnage a été pris à tricher (même s'il a gagné la partie).

Jonglerie : Le personnage sait jongler, un talent utile pour distraire, créer des diversions et régler certaines (et rares) situations d'urgences. Lorsqu'il jongle normalement (pour distraire ou divertir), aucun tirage n'est requis. Le tirage n'intervient que lorsqu'il tente une performance réellement spectaculaire (“Regardez-moi ! Je vais manger cette pomme sans qu'elle retombe jamais !). La jonglerie permet aussi au personnage de tenter certaines actions désespérées. S'il réussit un tirage d'attaque contre une classe d'armure 0 (et non un tirage de compétence), le personnage peut attraper de petits objets lancés pour le blesser (et non pour qu'il les attrape). Il pourrait donc ainsi stopper une dague ou une fléchette avant qu'elle ne le touche. Si ce tirage est raté, le personnage reçoit les dégâts automatiquement (interposer sa main sur le chemin d'une dague a des chances de faire mal.)

Langues Anciennes : Le personnage a appris une langue difficile et obscure, qu'on ne rencontre plus désormais que dans les écrits de sages ou magiciens érudits. L'utilité principale de cette compétence est la lecture de grimoires rédigés par des mystiques depuis longtemps disparus. Elle permet au personnage soit de parler, soit de lire et écrire la langue (à son choix).

Langues Vivantes : Le personnage maîtrise une langue du monde connu. A cet effet, il doit disposer d'un professeur. Il pourra s'agit d'un PNJ employé, d'un autre personnage joueur ou simplement d'un habitant du lieu.

Lecture/Ecriture : Le personnage sait lire et écrire une langue qu'il peut parler, à condition que quelqu'un (autre PJ, PNJ, employé,) puisse le lui enseigner. Cette compétence ne permet pas au personnage d'apprendre une langue morte (voir Langues Anciennes).

Lecture sur les Lèvres : Le personnage comprend les paroles des gens qu'il voit mais n'entend pas. Lorsque cette compétence est choisie, le personnage doit préciser la langue qu'il est capable de lire sur les lèvres (il doit savoir la parler). Pour utiliser ce talent, le personnage doit se trouver à moins de 30 pieds de l'orateur et en distinguer les lèvres. Le tirage de compétence est nécessaire. En cas d'échec, il n'apprend rien. En cas de réussite, il comprend 70 % du monologue. Certains sons ne pouvant être différenciés, la compréhension par lecture sur les lèvres n'est jamais meilleure que cela.

Maçonnerie : Un maçon peut construire des bâtiments en pierre qui demeureront debout pendant de longues années. Il lui est aussi possible d'effectuer des gravures sur pierre rudimentaires, telles que lettrages, colonnes ou enjolivures. Les pierres peuvent être assemblées avec du mortier, ajustées soigneusement sans mortier ou ajustées grossièrement, avec les intervalles comblés à l'aide de graviers et de terre. Un maçon disposant de ses outils (marteaux, ciseaux, coins, poulies) peut construire en un jour une section de mur épaisse d'un pied, longue de dix et haute de cinq, à condition que les pierres aient été taillées au préalable. Un maçon peut également superviser des ouvriers non-qualifiés qui exploitent une carrière de pierre. Il faut alors un maçon pour cinq ouvriers. Les nains sont parmi les meilleurs maçons du monde : il bénéficient d'un bonus de +2 lorsqu'ils utilisent cette compétence.

Maîtrise des Animaux : Une compétence en ce domaine permet au personnage d'exercer un meilleur contrôle sur les bêtes de somme. Un tirage de compétence réussi indique qu'il est parvenu à calmer un animal excité ou agité. Par contaste, un personnage ne disposant pas de cette compétence n'a que 20 % de chances d'accomplir une telle tâche.

Manoeuvres Navales : Le personnage connait bien bateaux et navires. Il est parfaitement qualifié pour être membre d'un équipage, bien qu'il ne puisse pas diriger un navire par lui-même. Tout vaisseau marin a besoin d'un équipage ainsi entraîné. Un bateau fluvial en possédant un verra sa vitesse augmentée de 50 pour cent.

Maroquinerie : Cette compétence permet au personnage de tanner et traiter le cuir pour en faire vêtement ou autres objets. Il lui est possible de fabriquer des armures de cuir, ainsi que des sacs à dos, des sacs de selle, des selles et toute sorte de harnachement.

Mines : Il est nécessaire qu'un personnage possédant cette compétence soit présent dans n'importe quelle mine pour déterminer les endroits où creuser et pour superviser les travaux. Il lui est tout d'abord possible de déterminer le type de minerais ou de gemmes extractibles d'une certaine région. Il doit pour cela passer au moins une semaine à explorer une zone de 6 km de côté. Le MD peut décider qu'une zone plus grande doit être explorée avant de trouver quoi que ce soit de valeur, et donc augmenter le temps requis. A la fin de cette période, le personnage peut déterminer ce que l'on pourra trouver dans la région. Après cela, il est capable de situer la mine. Un tirage de compétence réussi lui permet de découvrir un site favorable pour commencer les fouilles. Ce choix ne garantit pas d'obtenir une mine prospère : il permet simplement de savoir quel est le meilleur site dans une région déterminée. Il appartient au MD de décider des minéraux pouvant être découverts dans la région (s'il y en a). En cas de tirage raté, le personnage pense avoir trouvé un bon site mais se trompe. Il ne découvrira bien entendu son erreur qu'après que de grands efforts auront été faits.

Une fois la mine opérationnelle, le personnage disposant de cette compétence peut rester sur les lieux afin de superviser les travaux. Bien qu'il s'agisse d'un emploi stable, la plupart des personnages-joueurs préfèreront engager un PNJ pour le tenir.

Nage : Une personne dotée de cette compétence sait nager et peut se déplacer dans l'eau selon les règles figurant dans le chapitre consacré à ce sujet (page 120). Ceux qui ne la possèdent pas ne savent pas nager. Il leur est possible de retenir leur souffle et de flotter mais pas de se déplacer dans l'eau.

Navigation : Le personnage a appris l'art de naviguer aux étoiles, d'étudier les courants et de reconnaître les signes avant-coureurs d'une terre, de récifs et d'autres dangers cachés. Ceci ne sert guère sur terre. En mer, un tirage de compétence réussi réduit les chances de se perdre de 20 pour cent.

Pêche : Le personnage est entraîné à pêcher à la ligne, au filet ou au harpon. Faites un tirage de compétence à la fin de chaque heure consacrée à la pêche. En cas d'échec, aucun poisson n'est attrapé. Dans le cas contraire, une canne à pêche ou un harpon ramène un nombre de poissons égal à la différence entre le résultat du dé et le score de Sagesse du personnage. Un filet en ramène trois fois plus.

Il est bien entendu impossible de prendre du poisson là où il n'y en a pas. Par contre certaines régions regorgent de poisson, comme rivières ou lacs pendant la saison du frai. Le MD pourra modifier les résultats en fonction de la situation.

Perception du Climat : Cette compétence permet au personnage de deviner intelligemment les conditions climatiques à venir. Un tirage réussi signifie que le personnage prévoit correctement la nature générale du



temps pour les six heures suivantes. Un tirage raté signifie qu'il a mal interprété les signes naturels pour arriver à une conclusion erronée. Le MD doit faire le tirage secrètement. Il est possible de faire un tel tirage toutes les six heures. Pour chaque période de six heures d'observation, le personnage gagne un bonus de +1 sur sa caractéristique (puisqu'il voit le temps changer, il peut mieux estimer ce qui va se produire). Ce bonus est cumulatif, bien que le sommeil ou toute autre activité occupant le personnage pendant une longue période en annule les bénéfices.

Parfois les conditions climatiques à venir sont si évidentes qu'aucun tirage n'est requis. Il est difficile de ne pas remarquer la tornade qui dévaste la plaine, ou la masse de nuages noirs à l'horizon, se dirigeant de toute évidence vers le personnage. Dans de telles conditions, le joueur sera la plupart du temps à même de déduire ce qui va arriver à son personnage.

Pistage : Les personnages disposant de cette compétence peuvent suivre la trace de créatures dans la plupart des types de terrain. Les rangers effectuent leurs tirages sans pénalité, les autres personnages avec une pénalité de -6 sur leur caractéristique. D'autres modificateurs sont appliqués au tirage, comme le montre le Tableau 40.

Tableau 40 :
MODIFICATEURS DU PISTAGE

Terrain	Mod
Terre meuble ou boueuse	+4
Buissons, lianes ou roseaux denses	+3
Signes de passage occasionnels, poussière	+2
Sol normal, plancher de bois	0
Terrain rocheux ou eau peu profonde	-10
Pour 2 créatures dans le groupe pisté	+1
Pour 12 h. écoulées après le passage	-1
Par heure de pluie, neige ou grêle	-5
Faible luminosité (lune ou étoiles)	-6
Le groupe pisté tente de masquer ses traces	-5

Les modificateurs du tableau 39 sont cumulatifs — faites le total en considérant toutes les conditions réunies et combinez-les avec la Sagesse du pisteur pour obtenir la chance modifiée de réussir un pistage.

Exemple : Si la Sagesse de Katalpa est égale à 16, qu'elle tente un pistage en terrain boueux (+4), de nuit (-6) et pendant une tempête de grêle (-5), sa chance de réussite est de 9 (16 + 4 — 6 — 5) — étant ranger, elle ne souffre pas de la pénalité de -6 affectant les autres personnages.

Pour que le pistage puisse être envisageable, la créature suivie doit laisser une trace. Il est virtuellement impossible de pister une créature volante ou immatérielle. Le MD pourra cependant le permettre en certaines circonstances, mais devra ajouter alors des pénalités substancielles.

Pour pister une créature, le personnage doit tout d'abord en découvrir la trace. A l'intérieur, il lui est nécessaire d'avoir vu la créature durant les 30 dernières minutes. Le pistage doit commencer à l'endroit où il l'a vue pour la dernière fois. En extérieurs, le pisteur doit soit avoir vu la créature, soit se faire rapporter ses déplacements récents par un témoin oculaire (" Ouais, on a vu ces orques remonter c'te piste pas plus tard qu'hier ! "), ou bien il doit avoir une preuve que la créature se trouve dans les environs (par exemple, un sentier utilisé par le gibier). Si ces conditions sont remplies, on peut faire un tirage de compétence. En cas de réussite, le personnage trouve une piste ; en cas d'échec, il n'en trouve aucune. Il sera impossible de faire une nouvelle tentative avant que les conditions précitées ne soient à nouveau remplies en d'autres circonstances.

Une fois la piste découverte, de nouveaux tirages de compétence s'effectuent dans les situations suivantes :

*La chance de pistage diminue (changement de terrain, pluie, créatures quittant le groupe pisté, nuit, etc.).

*Une seconde piste croise la première.

*Le groupe reprend le pistage après une halte (pour se reposer, manger, combattre, etc.).

Lorsque le pisteur rate un tirage de compétence, il pourra faire un nouveau tirage après avoir passé au moins une heure à repérer de nouveaux signes de passage dans les environs. Si ce tirage est lui aussi raté, aucune tentative ultérieure n'est autorisée. Lorsque plusieurs pisteurs suivent la même piste, un bonus de +1 est ajouté à la caractéristique du plus compétent d'entre eux. S'il perd la piste, tous la perdent.

Si les modificateurs abaissent la chance de pistage en dessous de 0 (ex : les modificateurs sont égaux à -11 et la Sagesse du personnage à 10), le personnage perd totalement la piste et ne pourra plus la retrouver par la suite, même si les conditions s'améliorent. D'autres personnages pourront éventuellement continuer le pistage mais celui-ci en sera incapable.

Un pisteur peut également tenter d'identifier le type des créatures suivies, ainsi que leur nombre, en réussissant un tirage de compétence. Tous les modificateurs de pistage s'appliquent. Il est possible de faire un tirage d'identification chaque fois que l'on en fait un normal pour trouver la piste. La réussite permet d'identifier les créatures (à condition que le personnage ait quelques connaissances à leur sujet) et d'en estimer grossièrement le nombre. La qualité de l'estimation dépend du jugement du MD.

Lorsqu'il suit une piste, un personnage (ainsi que ceux qui l'accompagnent) doit ralentir son allure — sa nouvelle vitesse dépendant de sa chance de pistage modifiée selon le Tableau 40.

Tableau 41 : DEPLACEMENTS PENDANT LE PISTAGE

Chance de Pister	Vitesse de Déplacement
1-6	1/4 normale
7-14	1/2 normale
15 ou plus	3/4 normale

Dans l'exemple précédent, Katalpa ayant une chance de pistage de 9 peut se déplacer à la moitié de sa vitesse normale.

Pose de Collets : Le personnage peut fabriquer des pièges simples, essentiellemnt pour attraper de petits animaux. Citons notamment les collets et les pièges à ressort. Un tirage de compétence doit être effectué lorsque le piège est fabriqué, et un autre à chaque fois qu'il est posé. Un tirage raté signifie que, pour une raison ou pour une autre, le piège ne fonctionne pas. Sa construction était peut-être défectueuse, à moins que le personnage ait laissé une odeur trop forte dans les environs ou qu'il ait mal dissimulé son mécanisme. Il n'est pas nécesaire de connaitre la nature exacte du problème. Le personnage peut également tenter de poser des pièges destinés à des créatures de plus grande taille : à l'aide de filets ou de fosses, par exemple. Le tirage de compétence s'effectue alors avec une pénalité de -4 sur la caractéristique. Dans les deux cas, la bonne pose d'un piège ne garantit pas que celui-ci attrapera quoi que ce soit, seulement qu'il fonctionnera s'il est déclenché. Il appartient au MD de décider si c'est le cas.

Les voleurs (et seulement eux) disposant de cette compétence peuvent également tenter d'installer des pièges destinés à des humains. Ils peuvent mettre en jeu arbalètes, trappes, planches cloutées à ressorts, etc. La procédure est la même que dans le cas d'un piège de grande taille pour animaux. Le MD devra déterminer les dégâts que causent ces pièges à hommes.

Poser un petit piège ne réclame qu'une heure de travail. Un piège de grande taille doit être préparé par deux ou trois personnes (il est suffisant qu'une seule d'entre elles soit compétente) travaillant pendant 2d4 heures. Poser un piège "à hommes" demande une ou plusieurs personnes (selon la nature du piège) et 1d8 heures de travail. Pour préparer un piège, le personnage doit disposer des matériaux nécessaires.

Les personnages doués de la compétence de connaissance des animaux gagnent un bonus de +2 sur leur caractéristique lorsqu'ils posent un piège destiné à attraper du gibier. Leur connaissance des animaux et des bois leur sert bien en ce domaine. Ils ne bénéficient d'aucun bonus lorsqu'ils posent un piège pour monstres ou créatures intelligentes.

Poterie : Un personnage doté de cette compétence peut fabriquer tout récipient ou pièce de vaisselle en argile communément utilisé dans le monde de campagne. Il aura pour cela besoin d'un tour, d'un four et d'une réserve d'argile. Il lui est en général possible de fabriquer deux objets de petite



ou de moyenne taille, ou un objet de grande taille, par jour. Ceux-ci doivent alors être cuits dans le four pendant une journée supplémentaire.

Les matières premières reviennent à 3 pièces de cuivre pour un petit objet, à 5 pièces de cuivre pour un objet de taille moyenne et à 1 pièce d'argent pour un objet de grande taille.

Religion : Les personnages disposant de cette compétence connaissent les croyances et cultes communs de leur pays natal, ainsi que les religions principales des régions voisines. Les renseignements ordinaires (type de symbole religieux, principe de base de la religion, etc.) leur sont connus automatiquement. Des renseignements plus précis, tels que l'organisation du clergé ou la signification spécifique des fêtes, nécessitent un tirage de compétence.

Des unités de compétence supplémentaire, pourront soit permettre au personnage d'améliorer ses connaissances générales pour des régions plus lointaines (selon les règles ci-dessus), soit d'obtenir des informations précises au sujet d'une religion en particulier. Dans ce dernier cas, il n'a plus à faire de tirage de compétence lorsqu'il doit répondre à une question concernant cette religion. Une telle connaissance est très utile aux prêtres lorsqu'ils ont affaire à des religions rivales.

Saut : Le personnage peut tenter d'exécuter des sauts exceptionnels, verticalement ou horizontalement. S'il dispose d'un élan d'au moins 20 pieds, il lui est possible de sauter horizontalement (en une seule fois) un nombre de pieds égal à 2d6 + son niveau. Aucun personnage ne peut cependant sauter ainsi plus de six fois sa taille. Avec le même élan, il lui est possible de sauter verticalement un nombre de pieds égal à 1d3 plus la moitié de son niveau. Aucun personnage ne peut sauter verticalement plus de 1 1/2 fois sa taille.

Sans élan, le personnage doté de cette compétence peut sauter horizontalement un nombre de pieds égal à 1d6 + la moitié de son niveau, et verticalement trois pieds.

Le personnage peut aussi tenter de sauter en utilisant une perche. Ceci requiert au moins 30 pieds d'élan. La perche doit être supérieure de 4 à 10 pieds à la taille du personnage. La longueur du saut sera égale à une fois et demi celle de la perche. Le personnage peut aussi choisir d'atterrir sur ses pieds, à condition que l'obstacle qu'il saute ne soit pas plus haut que la moitié de sa perche. Ainsi, en utilisant une perche de 12 pieds, le personnage pourra se propulser à travers une fenêtre située à 12 pieds du sol — et atterrir acrobatiquement dans la pièce correspondante -, ou retomber sur ses pieds dans une ouverture située à 6 pieds du sol, ou encore franchir une crevasse large de 18 pieds. Dans tous les cas, la perche est lâchée à la fin du saut.

Sens de l'Orientation : Un personnage doté de cette compétence a un sens de l'orientation inné. En se concentrant pendant 1d6 rounds, il lui est possible d'essayer de déterminer la direction dans laquelle progresse son groupe. Si le tirage échoue mais n'est pas égal à 20, le personnage se trompe de 90 degrés. Si le résultat obtenu est un 20 naturel, la direction déterminée est exactement inverse de la vraie. (C'est bien entendu le MD qui effectue le tirage).

Lorsqu'il traverse une étendue sauvage inconnue, un personnage doué de cette compétence voit ses chances de se perdre réduites de 5 %.

Soins : Un personnage compétent en ce domaine sait comment utiliser les médecines naturelles et connait les principes de base des premiers secours. S'il soigne un autre personnage dans le round qui suit la blessure (et réussit un tirage de compétence), ses soins rendent 1d3 points de vie (dans la limite de ceux qui ont été perdus au round précédent). Une seule tentative de soins par jour peut être accomplie sur le même personnage.

Si un personnage blessé demeure sous la garde d'un autre, compétent dans le domaine qui nous occupe, il pourra récupérer ses points de vie au rythme de 1 par jour, même s'il voyage et accomplit des actions non-fatigantes. S'il peut se reposer totalement, ses points de vie lui reviennent à la vitesse de 2 par jour. Seuls les personnages disposant à la fois de la compétence de soins et de celle d'herboristerie peuvent aider leurs camarades à récupérer les points de vie au rythme de 3 par jour. Cette capacité ne réclame pas de tirage de compétence, seulement l'attention régulière du personnage compétent. Il lui est possible de s'occuper de six patients au plus en même temps.

Un personnage disposant de cette compétence peut aussi tenter d'aider un individu empoisonné, à condition que le poison ait pénétré dans l'organisme par une blessure. Si l'empoisonné peut être traité immédiatement (au round suivant l'empoisonnement) et que les soins se poursuivent pendant les cinq rounds suivants la victime bénéficie d'un bonus de +2 sur son jet de protection (celui-ci ne devra être lancé qu'après le dernier round de soins). Aucun tirage de compétence n'est requis, mais l'empoisonné doit être traité immédiatement (généralement en sacrifiant toute autre action du personnage compétent) et doit lui-même rester inactif. Si les soins et le repos sont interrompus, le jet de protection contre le poison s'effectue normalement. Ce résultat ne peut être altéré par des moyens normaux (des soins supplémentaires ne serviront à rien). Seuls les personnages disposant de la compétence de soins et de celle d'herboristerie peuvent tenter la même intervention dans le cas de poisons ingestifs ou de poisons de contact (ils utilisent leur compétence de soins pour déterminer l'existence du poison et celle d'herboristerie pour préparer un purgatif).

Un personnage possédant la compétence de soins peut aussi tenter de diagnostiquer et de soigner des maladies. Lorsqu'il s'agit de maladies normales, un tirage de compétence réussi réduit automatiquement la maladie à sa forme la plus bénigne et à sa durée minimale. Ceux qui disposent également de la compétence d'herboristerie bénéficient d'un bonus de +2 sur le tirage. Un personnage compétent peut également tenter de traiter une maladie magique, qu'elle soit causée par un sort ou par une créature. En ce cas, le tirage de compétence réussi permet de diagnostiquer les causes de la maladie. Celle-ci étant de nature magique, seuls des moyens magiques pourront la guérir.

Survie : Cette compétence doit être appliquée à un certain type d'environnement — terrain et climat spécifiques. Parmi les environnements possibles, citons l'arctique, la forêt, le désert, les steppes, la montagne ou les tropiques. Le personnage dispose d'une technique de survie de base dans l'environnement choisi. Il lui est possible d'utiliser des unités de compétences supplémentaires pour augmenter le nombre de types de terrains.

Un personnage compétent en survie connait les principaux dangers qu'il devra affronter dans la région concernée. Il n'ignore pas les effets du climat et sait ce qu'il convient de faire pour les minimiser. Il est également capable de trouver et de recueillir de l'eau potable. De plus, il peut trouver de la nourriture — de base, pas forcément apétissante — alors que rien ne semble disponible, ce qui lui permet d'échapper à la faim. Un personnage doté de cette compétence peut aussi enseigner son savoir à ceux qui partagent sa situation, et les aider. Lorsqu'il utilise sa compétence pour trouver de l'eau ou de la nourriture, le personnage doit effectuer un tirage de compétence. En cas d'échec, il lui sera impossible d'en faire un autre avant le jour suivant.

La compétence de survie ne libère en aucun cas les personnages des difficultés et des horreurs qui attendent tous ceux qui se perdent dans une région sauvage. Au mieux, elle leur évite une part de souffrance. La nourriture découverte n'est guère appropriée à leur appétit et l'eau n'est toujours découverte qu'en quantités minuscules. Il est tout à fait possible à un personnage compétent en ce domaine de mourir dans le désert (par exemple). En fait ses maigres connaissances risquent de le rendre trop confiant et de provoquer sa perte.

Taille de Gemmes : Un personnage doté de cette compétence peut épurer les gemmes brutes découvertes dans les mines à la vitesse de 1d10 pierres par jour. Un tailleur de gemmes ne reçoit aucun bénéfice particulier s'il est aidé par des personnages non compétents. Il doit disposer pour travailler d'une bonne source de lumière et d'un assortiment de ciseaux, petits marteaux et lames spécialement durcies.

Les gemmes non taillées, quoique toujours précieuses, valent nettement moins



que le produit fini. Si la taille est réussie (ce que détermine un tirage de compétence), le tailleur augmente la valeur d'une gemme donnée pour lui faire atteindre la catégorie correspondant à son type. Si le résultat du tirage est 1, le travail est d'une qualité exceptionnelle : la gemme tombe dans la catégorie de valeurs généralement réservée au type de pierres supérieur (le MD dispose de tous les tableaux nécessaires).

Tissage : Un personnage disposant de cette compétence peut fabriquer vêtements, tapisseries et draperies à l'aide de laine ou de coton. Il est nécessaire qu'il possède rouet et quenouille. Un tisserand peut fabriquer deux pas carrés de matière par jour.

Utilisation de Cordes : Cette compétence permet à un personnage d'accomplir des choses étonnantes à l'aide d'une corde. Il connait bien toutes les sortes de nœuds et peut faire des nœuds coulants, des nœuds qui retiennent solidement, glissent lentement ou se défont à la première secousse. Si ses mains sont immobilisées par une corde nouée, il lui est possible de faire un tirage de compétence (avec une pénalité de -6) pour tenter de se libérer.

Ce personnage bénéficie d'un bonus de +2 sur toutes les attaques qu'il effectue à l'aide d'un lasso. Il reçoit également un bonus de 10 % sur tous les tirages d'escalade qu'il effectue en utilisant une corde. Ceci vaut pour les tentatives d'aide (fixer solidement le bout d'une corde d'escalade) à ses compagnons.

Ventriloquie : Le personnage a appris l'art de " lancer sa voix ". Bien qu'il ne fasse pas réellement surgir le son d'un autre endroit (comme le sort), il peut amener les autres à croire que c'est le cas. Lorsqu'il utilise la ventriloquie, la source supposée du son doit être relativement proche de lui. La nature de l'objet parlant et l'intelligence des spectateurs peuvent modifier les chances de succès du personnage. S'il tente de faire parler un objet à l'évidence inanimé (un livre, une tasse, etc.), une pénalité de -5 est appliquée à sa caractéristique. Si la source est crédible (PJ ou PNJ), il reçoit au contraire un bonus de +2. Le tirage est modifié selon l'intelligence des spectateurs de la manière suivante.

Intelligence	Modificateur
Moins de 3	+6
3-5	+4
6-8	+2
9-14	0
15-16	-1
17-18	-2
19 et plus	-4

Un tirage de compétence réussi signifie que le personnage a réussi à tromper son auditoire. Le tirage doit être effectué pour chaque phrase prononcée. Le personnage est limité à des sons qu'il lui est possible d'émettre (le rugissement d'un lion ne peut être imité).

La ventriloquie fonctionnant sur la tromperie, sur la connaissance du langage qu'ont les gens et sur les idées reçues au sujet de ce qui doit et de ce qui ne doit pas parler, elle n'est efficace que sur les créatures intelligentes et n'a donc aucun effet sur les animaux et êtres similaires. Les spectateurs doivent de plus observer le personnage, une partie du truc étant visuelle (" Hé ! Ses lèvres ne bougent pas ! "). Il est impossible d'utiliser la ventriloquie pour faire se retourner quelqu'un, la voix ne provenant pas réellement de derrière la personne considérée (pour accomplir un tel exploit, il faut lancer le sort de *ventriloquie*). Tous les gens, hormis ceux qui ont une crédulité enfantine, comprennent ce qui se passe en vérité. Ils peuvent en être ou non amusés.

Vie en Montagne : Un personnage disposant de cette compétence peut effectuer de difficiles et dangereuses ascensions de falaises ou pentes escarpées, à l'aide de cordes, pics, etc. Si un personnage compétent guide un groupe et place les pitons, tous les membres du groupe bénéficient de ses connaissances. Un montagnard pourra permettre à un groupe d'escalader une falaise qui serait sinon infranchissable. Un personnage doté de cette compétence gagne un bonus de 10 % sur ces chances d'escalader une surface quelconque, par unité de compétence dépensée. Il est à noter que cette capacité n'est pas similaire ua talent de voleur " grimper aux murs ", ce dernier ne demandant aucun accessoire.



Chapitre 6 : Argent et Equipement



Bien que votre personnage dispose de capacités et de talents impressionnants, il ne sera pas réellement efficace sans l'équipement qu'exige une vie d'aventure. Il a de plus besoin d'argent, d'une part pour s'équiper et d'autre part pour vivre.

Bien qu'il existe de nombreux types de pièces et de monnaies différentes dans le monde, tous les prix et les valeurs de trésors figurant dans les règles d'AD&D sont donnés en unités standard. Votre MD pourra attribuer des valeurs d'échange et des noms particuliers aux différentes pièces, mais il s'agit là d'un choix ne s'appliquant qu'à sa campagne. S'il modifie les données figurant ci-après, il vous en informera. Le taux d'échange standard de chaque pièce figure dans le Tableau 42.

Les pièces les plus répandues sont la pièce de cuivre (pc) et la pièce d'argent (pa). Formant la base du système monnétaire, elles sont celles que l'on rencontre le plus fréquemment entre les mains des gens du commun. Beaucoup plus rare est la pièce d'or (po), d'usage peu courant, qui existe principalement sur le papier en temps que valeur de référence. Ceci signifie qu'elle est utilisée pour mesurer la valeur de propriétés et marchandises. Terres, cargaisons de navires, gemmes et amendes pénales sont généralement estimées en pièces d'or, bien que le paiement de telles sommes s'effectue souvent sous d'autres formes.

D'autres métaux sont aussi utilisés pour les échanges. La plupart proviennent cependant de monnaies n'ayant plus court, qui sont donc regardées avec scepticisme par la plupart des honnêtes gens. Les principales sont la pièce d'électrum (pe) et la pièce de platine (pp). On les rencontre très rarement en circulation, mais plutôt enfouis dans de lointains et antiques trésors.

La valeur de chaque pièce peut également être représentée ainsi : 10 pc = 1pa ; 5 pa = 1 pe ; 2 pe = 1 po ; 5 po = 1 pp.

Souvenez-vous cependant que tous les biens ne sont pas mesurés en pièces. La richesse peut adopter de nombreuses formes – terres, bétail, droit de percevoir un impôt, bijoux, etc. Les pièces n'ont aucune valeur garantie. Une pièce d'or pourra acheter beaucoup de choses dans un petit village mais ne durera guère au sein d'une cité. Cet état de fait ne fait que renforcer la valeur des autres formes de richesse (par exemple la terre). De nombreux bijoux sont en fait un moyen de transporter aisément son argent. Des bracelets d'argent peuvent être échangés contre des marchandises, une broche en or pourra payer une vache, etc. Dans le cours de vos aventures, vous découvrirez que la richesse adopte de nombreux visages différents.

De plus, certaines situations ou considérations devront peut-être être prises en compte dans la campagne de votre MD. Le Royaume de Gonfli pourra être en guère contre la Principauté de Boosk. En conséquence, les Gonfliens patriotes refuseront la monnaie de Boosk (songeant probablement que les pièces n'ont aucune valeur). Les Booskiens dotés d'esprit pratique pourront échanger le florin de Gonfli a la moitié de la valeur (afin de le refondre et de frapper de nouvelles drachmes de Boosk). Bien entendu, les deux partis enverraient votre personnage au bureau de change de l'endroit (s'il y en a un), qui accepterait volontiers de convertir vos pièces étrangères en monnaie locale. Il prélèverait bien entendu une petite commission (10-30 %) pour ce service.

Tableau 42 : TAUX D'ECHANGE STANDARD

	Taux d'Echange				
Pièce	**PC**	**PA**	**PE**	**PO**	**PP**
Pièce de Cuivre (PC) =	1	1/10	1/50	1/100	1/500
Pièce d'Argent (PA) =	10	1	1/5	1/10	1/50
Pièce d'Electrum (PE) =	50	5	1	1/2	1/10
Pièce d'Or (PO) =	100	10	2	1	1/5
Pièce de Platine (PP) =	500	50	10	5	1

De telles situations peuvent affecter la valeur de n'importe quelle pièce. Si vos personnages commencent à exhiber une grande quantité d'or et à l'injecter dans l'économie locale, les marchands ne tarderont pas à élever leurs prix. Autre exemple : le seigneur local peut réquisitionner la plus grande partie des chevaux de la région pour ses chevaliers, faisant ainsi monter le prix des rares montures restantes.

Argent de départ

Tout personnage-joueur commence sa carrière avec une certaine quantité d'argent. Il peut s'agir de ses économies de toujours, d'un cadeau fait par ses parents pour lui donner un départ dans la vie, du butin accumulé pendant une campagne militaire... La manière dont il s'est procuré l'argent n'est pas importante (mais il pourra être amusant de la connaître). Vous êtes libre de créer l'explication que vous désirez.

Afin de connaître les fonds de départ dont dispose votre personnage, lancez les dés indiqués dans le Tableau 43, en fonction de son groupe. Il s'agit du nombre de pièces d'or dont il dispose pour obtenir son équipement. Si vous créez votre personnage à un niveau supérieur au 1er, demandez à votre MD la permission d'augmenter ses biens au-delà des valeurs ci-dessous.

Les personnages multi-classés utilisent le tirage le plus avantageux parmi ceux de leurs différentes classes.

Tableau 43 : FONDS INITIAUX D'UN PERSONNAGE

Groupe de Personnage	Tirage à effectuer
Combattant	5d4 x 10 po
Magicien	(1d4+1) x 10 po
Larron	2d6 x 10 po
Prêtre *	3d6 x 10 po

*Les prêtres ne peuvent utiliser leur argent que pour acheter équipement et nourriture. Une fois ces achats réalisés, ils doivent rendre tout l'argent qui leur reste (à l'exception de deux ou trois pièces d'or) à leurs supérieurs – l'équipement étant fourni par leur organisation. Les prêtres ne peuvent en aucun cas prêter une partie de leurs fonds initiaux à d'autres personnages.

Listes d'Equipement

Les listes suivantes comprennent la plus grande partie de l'équipement dont a besoin votre personnage pour partir à l'aventure. Les principales sont celles où figurent armes, armures, vêtements et équipement divers. Les autres indiquent les prix de services ou de marchandises dont le personnage pourra avoir l'usage au cours de ses pérégrinations. Bien que la plupart des objets cités soient toujours disponibles, votre MD pourra en supprimer (ou en ajouter) quelques uns des listes. Ce que vous désirez n'est peut-être pas disponible pour le moment. Si la campagne est située à une époque déterminée, il est possible que tel ou tel objet n'ait pas encore été inventéé ! Bien que le MD soit censé vous prévenir de ce qui est et n'est pas disponible, il est souhaitable que vous lui posiez la question si vous avez le moindre doute, notamment en matière d'achats importants.

La plupart des objets peu usuels figurant dans les listes sont décrits dans les pages suivantes.

Le prix donné pour chaque objet constitue une moyenne, la somme que vous pouvez vous attendre à payer ledit objet dans une économie normale. Mais les grandes cités, les déserts et les endroits où de braves aventuriers transportent des sacs pleins d'or ne rentrent pas dans cette catégorie. Vous pourrez donc très bien payer plus cher (rarement moins) que le prix noté. Il est bien entendu possible de marchander, mais il est recommandé de ne le faire que dans le cas des achats importants, afin de ne pas ralentir le jeu. Si vous commencez à marchander le prix du moindre pichet de bière, votre personnage risque de passer plus de temps à argumenter qu'à partir en aventure.

Tableau 44 : EQUIPEMENT

Vêtements

Objet	Prix
Bottes	
de cheval	3 po
légères	1 po
Braies	2 po
Broche simple	10 po
Casquette, chapeau	1 pa



Ceinture, simple	3 pa
Ceinture, large	3 po
Chausses	2 po
Chaussures	12 po
Echarpe	2 pa
Epingle	6 po
Fourreau de couteau	3 pc
Fourreau d'épée, baudrier	4 po
Gants	1 po
Manteau	
bon tissu	8 pa
belle fourrure	50 po
Mitaines	3 pa
Robe	
simple	9 pa
brodée	20 po
Robe de femme, simple	12 pa
Sandales	5 pc
Surcot	6 pa
Tabard	6 pa
Toge, étoffe grossière	8 pc
Tunique	8 pa
Veste	6 pa
Veste en soie	80 po

Nourriture et Logement Quotidiens

Objet	Prix
Banquet (par personne)	10 po
Bière légère (par litre)	5 pc
Bons repas (par jour)	5 pa
Chambre en ville (par mois)	
Ordinaire	20 po
Pauvre	6 pa
Ecurie et nourriture pour cheval (par jour)	5 pa
Fromage	4 pa
Logement à l'auberge (par jour/semaine)	
Ordinaire	5 pa/3 po
Pauvre	5 pc/2 pa
Miel	5 pa
Pain	5 pc
Oeufs ou légumes frais	1 pc
Petite bière (par litre)	1 pc
Repas (par jour)	
Ordinaire	8 pa
Pauvre	1 pa
Soupe	5 pc
Toilettes particulières pour chambres (par mois)	2 po
Viande pour un repas	1 pa
Vin commun (pichet)	2 pa

Provisions

Objet	Prix
Baril de poisson saumuré	3 po
Barrique de cidre (1000 litres)	8 po
Barrique de bon vin (1000 litres)	20 po
Beurre (par livre)	2 pa
Bois à brûler (par jour)	1 pc
Epices (par livre)	
Exotiques (ex. safran, clou de girofle)	15 po
Rares (ex. poivre, gingembre)	2 po
Peu communs (ex. cannelle)	1 po
Figues (par livre)	3 pa
Harengs salés (par 100)	1 po
Herbes aromatiques (par livre)	5 pc
Noix (par livre)	1 po
Oeufs (par 100)	8 pa
(par double douzaine)	2 pa
Raisins (par livre)	2 pa
Rations séchées (par semaine)	10 po
Riz (par livre)	2 pa
Sel (par livre)	1 pa
Sucre brut (par livre)	1 po

Harnachement

Objet	Prix	Poids (livres)
Barde		
Cuir ou matelassée	150 po	70
Demi brigandine	500 po	45
Demi écaille	500 po	50
Demi matelassée	100 po	25
Ecailles complète	1000 po	75
Mailles	500 po	70
Plates complète	2000 po	85
Couverture de selle	3 pa	4
Fers à cheval et pose	1 po	10
Harnachement pour chariot	2 po	10
Joug		
Cheval	5 po	15
Boeuf	3 po	20
Licou	5 pc	*
Mors et bride	15 pa	3
Sac de selle		
Grand	4 po	8
Petit	3 po	5
Selle		
Bât	5 po	15
Monte	10 po	35

* Ces objets ne pèsent guère lourd individuellement. Dix d'entre eux font une livre.

Moyens de Transport *

Objet	Prix
Caboteur	5000 po
Cabotier	10000 po
Canoé	
Petit	30 po
De Guerre	50 po
Caravelle	10000 po
Chaise à Porteurs	100 po
Char	
De Voyage	200 po
De Guerre	500 po
Drakar	25000 po
Dromon	15000 po
Galion	50000 po
Grande Galère	30000 po
Knarr	3000 po
Long-Vaisseau	10000 po
Péniche	500 po
Pirogue	500 po
Radeau ou petit bateau	100 po
Rame	
Normale	2 po
De Galère	10 po
Roue de charrette ou de chariot	5 po
Voile	20 po
Voiture	
Ordinaire	150 po
Carrosse	7000 po

* Les vitesses de ces différents moyens de transport figurent dans le GDM.

Pièces d'Equipement Diverses

Objet	Prix	Poids (livres)
Aiguille à coudre	5 pa	**
Anneau à sceau ou sceau personnel	5 po	*
Balance de marchand	2 po	1
Baquet	5 pa	3
Baril, petit	2 po	30
Bourse de ceinture		
Grande	1 po	1
Petite	7 pa	0.5
Bouteille en verre	10 po	*
Briquet à amadou	5 pa	*
Carquois	8 pa	1
Chaîne (par pied)		
Epaisse	4 po	3
Fine	3 po	1
Chandelle	1 pc	*
Cire à sceaux/chandelles (par livre)	1 po	1
Clepsydre	1000 po	200
Cloche	1 po	
Coffre		
Grand	2 po	25
Petit	1 po	10
Corde (par 50 pieds)		
Chanvre	1 po	20
Soie	10 po	8
Couverture chaude	5 pa	3
Craie	1 pc	*
Crampons	4 po	2
Echelle (10 pieds)	5 pc	20
Encre (pour écrire) (par fiole)	8 po	*
Etui à carte ou parchemin	8 pa	0.5
Etui pour carreaux d'arbalète	1 po	0.5
Filet de pêche, 10 pieds de côté	4 po	5
Gourde	8 pa	1
Grappin	8 pa	4
Hameçon	1 pa	**
Huile (par fiole)		
Feu grégeois	10 po	1
A lanterne	6 pc	1
Instrument musique	5-100 po	0.5-3
Lanterne		
Phare	150 po	50
A Faisceau	12 po	3
A capuchon	7 po	2
Lunette d'approche	1000 po	1
Loupe	100 po	*
Miroir métallique, petit	10 po	*
Objet Religieux (symbole, eau bénite, etc.)	25 po	*
Outils de voleur	30 po	1
Panier		
Grand	3 pa	1
Petit	5 pc	*
Papier (par feuille)	2 po	**
Papyrus (par feuille)	8 pa	**
Parchemin (par feuille)	1 po	**
Parfum (par fiole)	5 po	*
Pierre à aiguiser	2 pc	1



Piton	3 pc	0.5
Pot de fer	5 pa	2
Poulie	5 po	5
Sablier	25 po	1
Sac		
Grand	2 pa	0.5
Petit	5 pc	*
Sac à dos	2 po	2
Savon (par livre)	5 pa	1
Serrure		
Bonne	100 po	1
Médiocre	20 po	1
Sifflet d'alarme	8 pa	*
Tente		
Grande	25 po	20
Petite	5 po	10
Pavillon	100 po	50
Tissu (par 10 pas carrés)		
Commun	7 po	10
Beau	50 po	10
Superbe	100 po	10
Toile (par pas carré)	4 pa	1
Torche	1 pc	1

* Ces objets pèsent très peu individuellement. Dix d'entre eux font une livre.

** Ces objets n'ont pas de poids appréciable et ne doivent pas être comptabilisés dans l'encombrement, à moins que le personnage n'en transporte des centaines.

Animaux

Animal	Prix
Ane, Mule ou Mulet	8 po
Bélier	4 po
Boeuf	15 po
Chameau	50 po
Chapon	3 pc
Chat	1 pa
Cheval	
De Bât	200 po
De Guerre, Léger	150 po
De Guerre, Lourd	400 po
De Guerre, Moyen	225 po
De Selle	75 po
Chèvre	1 po
Chien	
De Garde	25 po
De Chasse	17 po
De Guerre	20 po
Cygne	5 pa
Elephant	
De Somme	200 po
De Guerre	500 po
Faucon (dressé)	1000 po
Fauve de Chasse (jaguar, etc.)	5000 po
Mouton	2 po
Oie	5 pc
Oiseau Chanteur	10 pa
Paon	5 pa
Perdrix	5 pc
Pigeon	1 pc
Pigeon Voyageur	100 po
Pintade	2 pc
Poney	30 po
Porc	3 po
Poulet	2 pc
Sanglier	10 po
Taureau	20 po
Vache	10 po
Veau	5 po

Armes

Objet	Prix	poids en livres	Taille	Type+	facteur Vitesse	dégâts P/M	G
Arbalète	—	—	—	—	—	—	—
De Poing	300 po	3	P	—	5	—	—
carreaux	1 po	++	P	P	—	1d3	1d2
Légère	35 po	7	M	—	7	—	—
carreaux	1 pa	++	P	P	—	1d4	1d4
Lourde	50 po	14	M	—	10	—	—
carreaux	2 pa	++	P	P	—	1d4+1	1d6+1
Arc	—	—	—	—	—	—	
Arc long composite	100 po	3	G	—	7	—	—
Arc court composite	75 po	2	M	—	6	—	—
Arc long	75 po	3	G	—	8	—	—
Arc court	30 po	2	—	—	7	—	—
Flèches légères	3 pa/12	++	P	P	—	1d6	1d6
Flèches lourdes	1 pa/6	++	P	P	—	1d8	1d8
Arme d'Hast	—	—	—	—	—		—
Bardiche	7 po	12	G	T	9	2d4	2d6
Bec de Corbin	8 po	10	G	P/C	9	1d8	1d6
Doloire*	6 po	8	G	T	8	1d6	1d10
Doloire-Guisarme	10 po	10	G	P/T	9	2d4	2d6
Esponton	6 po	7	G	P	8	2d4	2d4
Fauchard	5 po	7	G	P/C	8	1d6	1d8
Fauchard-Crochet	10 po	8	G	P/T	9	1d4	1d4
Fourche de Guerre	5 po	7	G	P	7	1d8	2d4
Fourche-Fauchard	8 po	9	G	P/T	8	1d8	1d10
Guisarme	5 po	8	G	T	8	2d4	1d8
Hallebarde	10 po	15	G	P/T	9	1d10	2d6
Marteau de Lucerne§	7 po	15	G	P/C	9	2d4	1d6
Pertuisane§	10 po	8	G	P	9	1d6	1d6+1
Pique	5 po	12	G	P	13	1d6	1d12
Serpe-Guisarme	7 po	15	G	P/T	10	2d4	1d10
Spetum§	5 po	7	G	P	8	1d6+1	2d6
Vouge	5 po	12	G	T	10	2d4	2d4
Vouge-Guisarme	8 po	15	G	P/T	10	2d4	2d4
Arquebuse***	500 po	10	M	P	15	1d10	1d10
Attrape-Homme**	30 po	8	G	—	7	—	—
Bâton	—	4	G	C	4	1d6	1d6
Couteau	5 pa	0.5	P	P/T	2	1d3	1d2
Dague ou Coutelas	2 po	1	P	P	2	1d4	1d3
Epée	—	—	—	—	—	—	—
Cimeterre	15 po	4	M	T	5	1d8	1d8
Epée Bâtarde	—	—	—	—	—	—	—
1 Main	25 po	10	M	T	6	1d8	1d12
2 Mains	25 po	10	M	T	8	2d4	2d8
Epée Courte	10 po	3	M	P	3	1d6	1d8
Epée à Deux Mains	50 po	15	G	T	10	1d10	3d6
Epée large	10po	4	M	T	5	2d4	1d6+1
Epée Longue	15 po	4	M	T	5	1d8	1d12
Khopesh	10 po	7	M	T	9	2d4	1d6
Epieu de Fantassin	8 po	6	M	P	7	1d6+1	2d4
Epieu de Cavalier	7 po	4	M	P	5	1d4+1	1d4
Etoile du Matin	10 po	12	M	C	7	2d4	1d6+1
Faucille	6 pa	3	P	T	4	1d4+1	1d'

Services

Service	Prix
Bain	3 pc
Blanchisserie (par lessive)	1 pc
Conducteur avec chariot	2 pa/kilomètre
Médecin, sangsues ou saignée	3 po
Ecrivain Public (par lettre)	2 pa
Guide, en ville (par jour)	2 pa
Ménestrel (par représentation)	3 po
Messager en ville (par message)	1 pa
Pleureuse (par enterrement)	2 pa





Armes

Objet	Prix	poids livre	Taille	Type+	facteur de Vitesse	dégâts P/M	dégâts G
Fléau de fantassin	15 po	15	M	C	7	1d6+1	2d4
Fléau de Cavalier	8 po	5	M	C	6	1d4+1	1d4+1
Fléchette	5 pa	0.5	P	P	2	1d3	1d2
Fouet	1 pa	3	M	—	8	1d2	1
Fronde	5 pc	++	P	—	6	—	—
Bille	1pc	0.5	P	C	—	1d4+1	1d6+1
Pierre	—	0.5	P	C	—	1d4	1d4
Gourdin	—	3	M	C	4	1d6	1d3
Hache d'Armes	5 po	7	M	T	7	1d8	1d8
Hachette ou hache de jet	1 po	5	M	T	4	1d6	1d4
Harpon	20 po	6	G	P	7	2d4	2d6
Javelot	5 pa	2	M	P	4	1d6	1d6
Knout	1 po	2	P	—	5	1d4	1d2
Lanceø	—	—	—	—	—	—	—
De Cavalier, Légère	6 po	5	G	P	6	1d6	1d8
De Cavalier, Moyenne	10 po	10	G	P	7	1d6+1	2d6
De Cavalier, Lourde	15 po	15	G	P	8	1d8+1	2d6
De Fantassin	8 pa	5	M	P	6	1d6	1d8
De Joute	20 po	20	G	P	10	1d3-1	1d2-1
Lance-Pierre	2 pa	2	P	—	11	—	—
Marteau de Guerre	2 po	6	M	C	4	1d4+1	1d4
Masse de Fantassin	8 po	10	M	C	7	1d6+1	1d6
Masse de Cavalier	5 po	6	M	C	6	1d6	1d4
Sarbacane	5 po	2	G	—	5	—	—
Fléchette barbelée	1 pa	++	P	P	—	1d3	1d2
Aiguille	2 pc	++	P	P	—	1	1
Trident	15 po	5	G	P	7	1d6+1	3d4

* Cette arme inflige des dégâts doubles sur les créatures de taille G ou plus en train de charger.

** Cette arme peut désarçonner un cavalier sur un jet de toucher réussi.

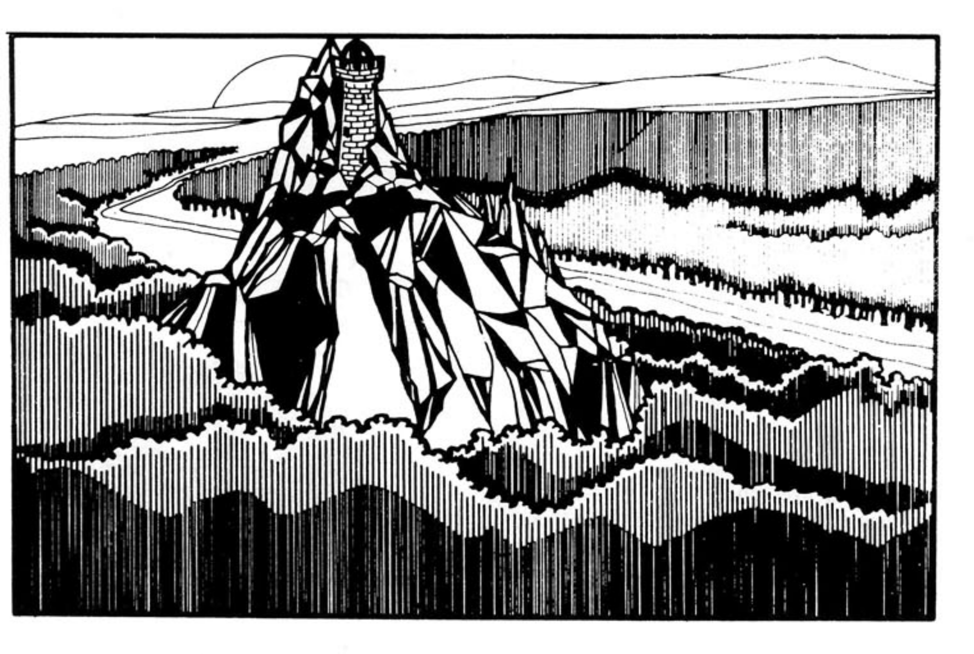
*** Cette arme n'est disponible que si le MD le permet.

ø Cette arme inflige des dégâts doubles lorsqu'elle est utilisée depuis le dos d'une monture en train de charger.

§ Cette arme inflige des dégâts doubles lorsqu'elle est plantée fermement au sol pour recevoir une charge.

+ La catégorie " Type " est divisée entre Contondante (C), Perforante (P) et Tranchante (T). Ceci indique le type d'attaque portée, qui peut altérer l'efficacité de l'arme sur les différents types d'armure. Voir règle optionnelle en page 87.

++ Ces objets pèsent très peu individuellement. Dix d'entre eux font une livre.



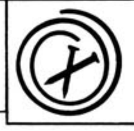
Armures*

Type	Prix	Poids (livres)
Armure à bandes	200 po	35
Armure d'Ecailles	120 po	40
Armure Annelée	100 po	30
Armure Complète	4000-10000 po	70
Armure de Bataille	2000 po	60
Armure de Cuir	5 po	15
Armure de Cuir Cloutée	20 po	25
Armure feuilletée	80 po	40
Armure Matelassée	4 po	20
Armure de Plates	600 po	50
Armure de Plates en Bronze	400 po	45
Bouclier		
Moyen	7 po	10
Petit	3 po	5
Grand	10 po	15
De Poing	1 po	0.5
Brigandine	120 po	35
Cotte de Mailles	75 po	40
Cuirasse	15 po	30
Heaume		
Grand Heaume	30 po	10
Bassinet	8 po	5

* Voir, en page 60, les valeurs de Classe d'Armure correspondant aux différents types d'armures.

Tableau 45 : PORTEES DES PROJECTILES

Arme	CDT	Distance C	Distance M	Distance L
Arbalète légère	1	6	12	18
Arbalète lourde	1/2	8	16	24
Arbalète de Poing	1	2	4	6
Arc court	2/1	5	10	15
Arc court composite	2/1	5	10	18
Arc long, flèche légère	2/1	7	14	21
Arc long, flèche lourde	2/1	5	10	17
Arc long composite, flèche légère	2/1	6	12	21
Arc long composite, flèche lourde	2/1	4	8	17
Arquebuse	1/3	5	15	21
Bille de fronde	1	5	10	20
Bille de lance-pierre	2/1	—	3-6	9
Couteau	2/1	1	2	3
Dague	2/1	1	2	3
Fléchette	3/1	1	3	4
Gourdin	1	1	2	3
Hachette	1	1	2	3
Harpon	1	1	2	3
Javelot	1	2	4	6
Lance de fantassin	1	1	2	3
Marteau	1	1	2	3
Pierre de fronde	1	4	8	16
Pierre de lance-pierre		2/1	3-6	9
Sarbacane	2/1	1	2	3



" CDT " est la cadence de tir - le nombre de coups que peut tirer l'arme au cours d'un même round. Ce chiffre ne dépend absolument pas du nombre d'attaques en mêlée que peut porter un personnage.

Les distances sont données en dizaines de pas. Chaque catégorie de distance (Courte, Moyenne ou Longue) inclut les attaques effectuées depuis des distances inférieures ou égales à la valeur donnée. Ainsi une arbalète légère tirant sur une cible se situant à 136 pas utilise le modificateur correspondant à la distance moyenne.

Les modificateurs dûs à la distance sont -2 pour une distance moyenne et -5 pour une longue distance.

Pour les arquebuses (si elles sont autorisées), doubler tous ces modificateurs.

Description des Pièces d'Equipement

Toutes les pièces d'équipement ne sont pas décrites ici. La grande majorité des objets figurant sur les listes n'ont nul besoin de l'être, leur fonction, leur utilité et leur aspect étant évidents. Seuls les objets dont l'usage est obscur ou qu'on ne voit que rarement sont décrits ci-dessous. Les effets produits par des pièces d'équipement particulières sur le jeu sont donnés dans les sections correspondantes des règles.

Harnachement

Barde: Un cheval de guerre, ou tout autre animal dressé pour le combat, représente un investissement considérable pour le combattant moyen. Celui-ci cherche donc à faire en sorte que sa monture soit la mieux protégée possible. Hormis éviter les risques, la meilleure protection non-magique existant est l'armure de cheval ou barde. Il s'agit simplement d'une armure conçue pour être portée par un cheval. Les bardes complètes couvrent le cou, le poitrail et le corps de la bête, alors que les demi-bardes couvrent la tête, le cou, le poitrail et l'avant du corps. Les bardes peuvent être faites de différents matériaux ; plus ceux-ci sont solides, plus la protection est élevée, suivant en cela la Classe d'Armure du harnachement. Tout ceci se fait bien entendu au prix d'un poids supplémentaire et d'une réduction de la mobilité de l'animal. Les bardes de plates, par exemple, sont l'équivalent de l'armure de bataille d'un combattant et se composent de plates et d'articulations assemblées avec soin. Elles procurent à la monture une Classe d'Armure de 2 mais pèsent au moins 80 à 100 livres: un cheval de guerre équipé d'une telle armure ne peut dépasser une allure de trot, même lancé à pleine vitesse.

Les animaux bardés demandent également une attention soutenue. Il est indispensable d'éviter les frottements et irritations. La monture ne peut porter l'armure indéfiniment: celle-ci doit être retirée la nuit et ne doit en général être portée que lorsqu'on se prépare à la guerre ou à un tournoi. Il faut 15 minutes pour retirer une barde de cuir à un cheval, 30 minutes dans le cas d'une barde métallique. La mettre demande deux fois plus de temps. Le poids de la barde est habilement distribué afin de contrebalancer celui du cavalier en armure, aussi les animaux bardés ne peuvent-ils être utilisés comme chevaux de bât ! Il est de pratique courante d'avoir une seconde monture pour porter équipement et provisions.

Lorsqu'une barde est appliquée sur une monture dont la Classe d'Armure naturelle est meilleure que celle de l'armure, une certaine protection est tout de même gagnée. Ceci est expliqué dans le paragraphe " Armures ", en page 74.

Outre chevaux et éléphants, il est possible de placer des bardes sur des animaux plus fantastiques. Les montures volantes ne peuvent porter que des bardes de cuir ou des bardes magiques. Les créatures aquatiques ne peuvent porter de bardes normales, bien qu'il puisse exister certains très rare éléments magiques qui leur soient permis. Des créatures d'autres pays peuvent sans conteste être bardées, à condition que votre MD les estime assez solides pour supporter le poids de l'armure et du cavalier. Pour cette raison, les chameaux sont rarement bardés, leurs pattes étant trop faibles.

Selles: Il existe deux catégories principales de selles: selles de monte et selles de bât. Les selles de monte adoptent de nombreuses formes mais leur fonction première est de porter une personne. Si la campagne de votre MD est située dans un contexte rappelant l'Antiquité ou le bas Moyen-Age, les selles pourront être dépourvues d'étriers. Posez la question au MD pour vous en assurer. Les selles de bât sont des supports spéciaux, conçus pour recevoir équipement et provisions. La seule limite pratique à la quantité portable par une selle de bât bien utilisée est la force de l'animal.

Moyens de Transport

Caboteur: Aussi appelé vaisseau rond, il s'agit d'un petit navire marchand qui longe les côtes. C'est un voilier qui possède deux mâts et des voiles triangulaires. Sa taille moyenne est de 60 à 70 pieds de long et de 20 pieds de large. Le gouvernail pend sur un côté. L'équipage se compose de 20 à 30 hommes et la cale peut accueillir environ 100 tonnes de cargaison. Le gaillard d'arrière est généralement assez réduit. Les caboteurs sont lents et guère sûrs en mer mais peuvent transporter d'importantes cargaisons avec un équipage moins important que celui des galères.

Cabotier: Il s'agit d'une version plus grande et améliorée du caboteur, capable de s'aventurer en pleine mer. Comme son prédécesseur, il s'agit d'un voilier, doté d'un ou de deux mâts, mais employant des voiles carrées. Il mesure environ 75 à 90 pieds de long et 20 pieds de large. L'équipage ne se compose que de 18 à 20 hommes. On y trouve généralement un pont, un gaillard d'avant et un gaillard d'arrière. La capacité de la cale des cabotiers varie énormément mais la moyenne se situe entre 100 et 200 tonnes.

Caravelle: Ces vaisseaux naviguaient à l'époque de la fin du Moyen-Age et du début de la renaissance. C'est sur l'un d'eux que Christophe Colomb atteignit le nouveau monde. (Il ne devrait donc être utilisé que dans un contexte médiéval tardif). Il possède généralement deux ou trois mâts, des voiles carrées et pas de rames. La caravelle typique mesure 70 pieds de long et 20 de large. L'équipage normal se compose de 30 à 40 hommes. Le poids moyen de la cargaison est de 150-200 tonnes.

Drakar: Le plus grands des longs-vaisseaux vikings est connu sous le nom de drakar ou vaisseau-dragon. Bâti pour la guerre, il mesure environ 100 pieds de long. Bien qu'un mât puisse y être posé, l'essentiel du mouvement est imprimé par des rames. C'est l'équipage, de 60 à 80 hommes, qui les manoeuvre - un homme par rame. Un maximum de 160 hommes supplémentaires peut être embarqué pour les abordages et les pillages. Compte tenu de sa grande taille, le drakar n'est guère sûr en mer. Ceci, et le fait qu'il n'y a à bord ni la place d'emporter des provisions importantes (certainement pas assez pour 240 hommes), ni de couchettes, fait que le drakar ne s'éloigne guère de la côte où il aborde chaque nuit. Compte-tenu de son prix et de son usage limité, le drakar n'est généralement construit que par des rois et autres souverains. On ne l'utilise pas pour de simples transports de marchandises.

Dromon: C'est la plus grande des galères byzantines. Bien qu'elle dispose d'un ou de deux mâts et de voiles triangulaires, sa puissance principale vient de ses 100 rames, 50 de chaque côté. Celles-ci sont divisées en rangées supérieure et inférieure, avec un homme par rame dans la première et trois hommes par rame dans la seconde. L'équipage total se compose donc d'environ 200 hommes. Le dromon mesure environ 130 à 175 pieds de long et 15 pieds de large, ce qui en fait un vaisseau très fin. La capacité de la cale est d'environ 70 à 100 tonnes.

Le dromon peut aussi bien être utilisé pour le transport que pour la guerre. Dans ce deuxième cas, on y ajoute un éperon à l'avant, juste au-dessus de la ligne de flottaison. Des gaillards sont construits à la poupe, à la proue et au milieu du vaisseau, afin d'abriter des archers. La cale est ensuite occupée par des soldats. Compte-tenu de son équipage important, il est très dangereux de s'y attaquer. Le dromon n'est cependant pas un très bon vaisseau de mer et ne s'éloigne guère des côtes. Comme toutes les galères, il fait escale la nuit, ne disposant ni de couchettes, ni de provisions suffisantes.

Galion: Il s'agit du voilier le plus moderne et le plus grand qui se puisse rencontrer dans AD&D. On ne devrait le trouver que dans les



campagnes rappelant la Renaissance. Le galion possède trois ou quatre mâts et généralement trois ponts (s'étendant sur toute la longueur du vaisseau), tandis que le gaillard d'avant et le gaillard d'arrière disposent eux-mêmes de deux ponts. La taille moyenne de ce vaisseau est d'environ 130 pieds de long et 30 de large. L'équipage avoisine les 130 hommes. Bien que la cale puisse accueillir environ 500 tonnes de marchandises, le galion est utilisé principalement comme vaisseau de guerre (dans le monde réel, il était équipé de canons, une chose qui dépasse un peu le domaine de AD&D). Il peut aisément accueillir un nombre d'hommes égal à son tonnage, ce qui en rend presque impossible la capture par des pirates.

Grande Galère: Construite pendant le haut Moyen-Age, la grande galère est une version améliorée du dromon. Elle est légèrement plus petite que celui-ci: environ 130 pieds de long sur 20 de large. La source de propulsion principale est constituée par 140 rameurs, un par rame, mais peut être soutenue par trois mâts. Cette combinaison ajoute à la vitesse et à la manoeuvrabilité. La capacité de la cale est de 150 tonnes. Lorsque ce vaisseau est équipé pour le combat, l'avant dispose d'un éperon et des soldats occupent la place de la cargaison. Comme toutes les galères, celle-ci est un navire côtier qui s'aventure rarement en pleine mer. Guère sûr pendant les tempêtes, il demeure généralement au port en attendant qu'elles s'apaisent.

Knarr: Ce petit vaisseau était un navire de transport de marchandise très commun en scandinavie. Il mesure de 50 à 75 pieds de long et 15 à 20 pieds de large. Pourvu d'un seul mât, il utilise une voile carrée. Par vent faible, quelques rames installées à l'avant et à l'arrière fournissent une propulsion d'appoint. L'équipage se compose de 8 à 14 hommes. Assez faible, la capacité de la cale se situe entre 10 et 50 tonnes. Le vaisseau est cependant relativement sûr et peut être utilisé pour faire de longs voyages en mer (bien qu'il ne puisse être qualifié de confortable). Son fond plat lui permet de remonter aisément fleuves et estuaires. On peut le tirer facilement au sec.

Long-Vaisseau: Voici le vaisseau de guerre viking type. Plus gros que le knarr, il est cependant loin d'être aussi massif que le drakar. Un long-vaisseau moyen mesure 75 pieds de long et dispose de 20 à 25 rames sur chaque flanc. Chaque rame est manoeuvrée par un seul homme, ce qui exige donc un équipage de 40 à 50 hommes. Le navire dispose également d'un mât et d'une voile carrée. En plus de l'équipage, il peut transporter 120 à 150 hommes. On peut l'utiliser pour le transport de marchandise mais sa cale ne contient qu'environ 50 tonnes. Il est cependant assez sûr et peut s'aventurer en pleine mer lorsque cela est nécessaire.

Pirogue: Il s'agit d'un vaisseau primitif fait d'épaisses peaux de bêtes tendues sur une carcasse de bois et d'osier. Un unique mât porte une petite voile carrée, mais la pirogue est généralement propulsée à la rame. Elle mesure en général de 20 à 40 pieds de long. L'équipage se compose de 6 à 8 personnes et la capacité de transport est limitée: pas plus de 5 tonnes.

Pièces d'Equipement Diverses

Balance de Marchand: Il s'agit d'une petite balance à plateaux, munie d'un assortiment varié de poids. Son utilisation principale est le pesage de pièces de monnaie - méthode courante pour sceller une transaction. Les marchands n'ignorent pas que les pièces peuvent être de tailles différentes, limées ou plaquées. La seule protection efficace est de comparer leur poids à celui de poids déterminés. On utilise aussi cette balance lorsque des pièces étrangères sont utilisées pour un achat ou un échange. Les marchands ne sont cependant pas plus honnêtes que les autres gens: certains utilisent des poids truqués - plus lourds que la normale lorsqu'ils vendent un objet (ainsi le client paie plus) et plus légers lorsqu'ils achètent (ainsi eux-mêmes paient moins). Dans les régions bien policées, certains fonctionnaires vérifient l'exactitude des poids et mesures mais il ne s'agit pas en soi d'une protection. les joueurs avisés désireront peut-être posséder leur propre balance.

Clepsydre: Cet objet encombrant donne l'heure à la demi-heure près. Activée par la chute régulière de gouttes d'eau, l'horloge n'est pas un objet que l'on transporte dans sa poche. Pour fonctionner, elle doit disposer d'une source d'eau et demeurer immobile. Très rare, elle sert principalement d'amusement aux riches et d'outil aux étudiants des arts mystiques. La vaste majorité de la société ne se soucie pas de l'heure exacte.

Huile: le Feu Grégeois est un nom générique donné à toutes les huiles hautement inflammables utilisées pour le combat. (Historiquement, il s'agissait d'un mélange spécial d'huile et de produits chimiques, visqueux et difficile à éteindre). Ces huiles sont assez dangereuses à transporter. L'huile de lanterne est utilisée pour alimenter lampes et lanternes. Bien que n'étant pas particulièrement explosive, elle peut être utilisée pour alimenter un brasier existant.

Lanternes: Une lanterne à capuchon (lumière sur 30 pieds de rayon) est un objet standard dont les côtés sont pourvus de volets ou de gonds. Elle n'est pas directionnelle: sa lumière se propage également dans toutes les directions. La lanterne à faisceau (lumière sur 60 pieds de rayon) ne possède qu'un volet, les autres côtés étant polis avec soin pour refléter la lumière dans une seule direction. Les lanternes à capuchon et à faisceau peuvent être portées d'une seule main. Une fiole d'huile (une pinte) est consommée par l'une ou l'autre en six heures.

Le phare (lumière sur 240 pieds de rayon), beaucoup plus volumineux, doit être monté à la proue d'un navire, sur le chassis d'un charriot ou autre support de grande taille. Il opère à la manière de la lanterne à faisceau mais sa lumière se projette à une distance bien plus grande. Le phare consomme l'huile à grande vitesse puisqu'il ne lui faut que deux heures pour venir à bout d'une fiole.

Loupe: Cette simple lentille est plus une curiosité qu'un outil utile. Elle n'améliore pas énormément la vision, d'autant que la plupart sont taillées irrégulièrement, ce qui crée des distorsions. On peut cependant l'utiliser pour remplacer un briquet à amadou lorsqu'on allume un feu.

Lunette d'approche: Comme la loupe, la lunette d'approche est plus une curiosité qu'un objet utile. Les objets qu'on observe à travers elle ne semblent qu'un peu plus proches. Pour de meilleurs résultats, on préfèrera utiliser un objet magique. La lunette d'approche procure un facteur de grossissement de deux ou trois.

Objet Religieux: Les objets religieux sont de petites représentations des choses révérées par les religions - étoiles, croix, marteaux, rosaires, huiles bénites, vin béni, enseignements sacrés, etc. La forme des objets religieux dépend de la campagne dans laquelle évolue votre personnage. Tous les objets religieux bons produisent le même effet sur les morts-vivants et autres créatures maléfiques, à condition d'être maniés par un fidèle de la croyance correspondante. Ces règles, valables pour les symboles saints et l'eau bénite, s'appliquent à tous les objets similaires, à condition que ceux-ci soient spécifiquement préparés par le clerc.

Compte-tenu de leur nature particulière, les objets religieux ne peuvent généralement pas être achetés. De nombreuses sectes cherchent à protéger les symboles de leur foi afin d'en empêcher le mauvais usage ou la corruption. Ils doivent donc être obtenus par l'intermédiaire d'une congrégation locale. Ceci n'est guère difficile pour les fidèles convaincus, bien que la demande d'un objet rare ou inhabituel doive toujours être justifiée. On ne donne des objets religieux aux incroyants que si la religion est menacée par un danger présent et évident.

Outils de Voleur: Il s'agit d'un assortiment d'outils utiles aux cambrioleurs: un ou plusieurs passe-partout, de longues tiges métalliques, une pince à long bec, une petite scie manuelle, ainsi qu'un coin et un petit marteau. Ajoutés à des outils plus communs (comme le pied-de-biche), ils constituent la plus grande partie de l'équipement indispensable au voleur dans ses activités.

Serrures: Les serrures sont encore assez primitives, sauf lorsqu'elles reçoivent l'apport de la magie. Toutes se manoeuvrent à l'aide d'une grosse clef. Les serrures à combinaison sont virtuellement inconnues à l'époque qui nous occupe. Comme pour la plupart des choses, il existe de bonnes serrures très complexes et de mauvaises serrures, faciles à ouvrir.



Armes

Le Tableau des armes fait plus qu'indiquer le prix de chaque objet: il donne d'autres informations utiles pour le jeu. Chaque arme étant différente des autres, il vous est conseillé de noter séparément les caractéristiques de celles que possède ou trouve votre personnage.

Taille: Toutes les armes sont divisées en catégories de taille - P, M, G, GE et C. Les petites (P) armes mesurent deux pieds ou moins. Les armes de taille moyenne (M) mesurent de deux à cinq pieds de long. Les grandes (G) armes ont généralement six pieds et plus de longueur. Les armes géantes (GE) et colossales (C) ne figurent pas dans la liste car elles ne sont normalement utilisées que par des ogres, des géants ou des créatures encore plus impressionnantes. Ce ne sont en général pas des objets que les personnages-joueurs peuvent acheter !

Un personnage peut toujours manier une arme de sa propre taille ou d'une taille inférieure. Ceci ne demande généralement qu'une seule main, sauf dans le cas de certaines armes à projectiles (notamment arcs et arbalètes). Il lui est aussi possible de se servir d'une arme qui est une taille au-dessus de la sienne - mais il doit alors la tenir à deux mains. Au delà de cette limite de taille, l'arme n'est pas utilisable sans user de moyens spéciaux - la plupart du temps magiques.

Opox Rapax, le petit-homme (taille P) peut utiliser sans difficulté une épée courte (arme de taille P) ou une épée longue (arme de taille M) en la tenant à deux mains. Une doloire (arme de taille G) est en revanche trop grande pour qu'il puisse la manier. De même, s'il peut se servir d'un arc court, il sera incapable d'utiliser un arc long.

Type: Les armes sont également classées par types - contondantes (C), perforantes (P) et tranchantes (T). Ces types servent à déterminer les modificateurs (s'ils sont utilisés) en fonction des types d'armure. Les règles gérant l'effet des armes contre les types d'armures figurent dans le Chapitre 9: Combat (page 89).

Facteur de Vitesse: la vitesse de l'arme est la mesure relative de sa maniabilité. Plus le chiffre est bas, plus l'arme est aisée à manier rapidement. Ceci est aussi expliqué dans le Chapitre 9: Combat.

Dégâts: Chaque arme se voit également attribuer la quantité de dégâts qu'elle peut infliger à des créatures de taille petite ou moyenne (P-M) et à des créatures plus grandes que la taille humaine (G).

Arbalète: Les bonus et pénalités de force ne s'appliquent pas aux arbalètes, celles-ci étant des engins purement mécaniques. L'arbalète de poing se tient aisément dans une main et se tend de l'autre. L'arbalète légère nécessite un point d'appui pour être tendue à l'aide d'un levier intégré. L'arbalète lourde , très puissante, doit être tendue grâce à un levier, ou à une manivelle, fourni avec l'engin. Tandis qu'on l'actionne, on place un pied dans la boucle métallique fixée à l'extrémité de l'arme. Toutes les arbalètes tirent des carreaux dont la taille doit correspondre à la leur.

Arcs: Il existe des arcs de différentes formes et de différentes tailles. La puissance d'un arc est mesurée par la tension de sa corde: plus celle-ci est grande, plus il faut de force pour utiliser l'arme. Il est donc possible à un personnage de posséder un arc lui permettant d'ajouter son bonus de force aux tirages de dégâts (on suppose qu'il a acquis un arc doté d'une corde plus tendue). De même, les personnages faibles souffrent de leur pénalité de Force lorsqu'ils utilisent un arc (ils sont forcés d'utiliser des armes à la tension moindre de la normale, faute de pouvoir se servir correctement des autres). La tension d'un arc empêche rarement un personnage de l'utiliser, mais simplement d'en tirer l'effet maximum. Bander un arc est l'épreuve ultime de la Force d'un personnage. L'arc d'un héros très puissant pourra se révéler tout bonnement impossible à bander par un être moindre (comme l'était celui d'Ulysse).

Les arcs à tension supérieure ne sont généralement pas plus chers que les arcs normaux. L'exception à cette règle est constituée par ceux qui permettent au guerrier de bénéficier d'un bonus dû à une Force exceptionnelle (18/01 et plus). Ceux-ci doivent être réalisés sur mesures et coûtent de trois à cinq fois plus cher qu'un arc normal. Ils sont de plus difficiles à bander et à utiliser efficacement pour les personnages moins forts. Ces derniers doivent réussir un tirage basé sur leur pourcentage de chances de tordre des barreaux/soulever des herses pour bander de telles armes et s'en servir (souvenez-vous une nouvelle fois de l'épreuve imposée aux prétendants dans la maison d'Ulysse).

Les flèches pour arcs longs de tous types sont divisées en flèches légères et lourdes. Les légères ont une portée plus grande et sont généralement utilisées pour la chasse. Les lourdes disposent d'une pointe métallique plus forte mais leur portée est moindre. On les utilise souvent en temps de guerre.

Armes d'Hast: Les armes d'hast étaient très populaires durant les périodes antique et médiévale. Leur longueur était un avantage certain et de telles armes étaient relativement faciles à fabriquer par des paysans. Il en existait donc une grande quantité, de toutes formes et de toutes tailles. Compte tenu de leur nombre, il n'existe pas de système d'appellation standard pour les armes d'hast. Les noms utilisés dans AD&D pourront ailleurs être utilisés pour d'autres armes.

Compte-tenu de leur longueur, les armes d'hast sont réservées à l'infanterie et doivent être utilisées à deux mains. Ce sont presque toujours les armes du paysan ou du simple soldat qui, n'ayant ni cheval, ni armure, a besoin de tenir à l'écart les chevaliers ennemis. La plupart sont donc utilisées en formations serrées, afin de présenter une forêt de pointes acérées et de lames dangereuses à tout chevalier assez fou pour charger.

Bardiche: Hache d'Armes allongée, la bardiche est l'une des plus simples des armes d'hast. Une grande lame de hache recourbée est montée à l'extrémité d'un manche de cinq à huit pieds de long. Probablement issue d'outils fermiers, elle était très populaire chez les paysans. Un défaut relatif de cette arme est qu'elle nécessite pour être maniée plus d'espace qu'une pique ou une lance de fantassin.

Bec de Corbin: Cette arme hautement spécialisée était maniée par les classes sociales élevées durant le haut Moyen-Age et le début de la Renaissance. Il s'agit d'un précurseur de l'ouvre-boîte, conçu pour affronter les armures de plates. Le pic, ou bec, est fait pour percer les plates, tandis que le côté contondant délivre un coup violent. L'extrémité est munie d'une courte lame destinée aux adversaires vaincus ou dépourvus d'armure. Cette arme mesure environ huit pieds de long. Son fonctionnement dépendant de l'impact, il est nécessaire de disposer de beaucoup d'espace pour porter les coups.

Doloire: Il s'agit d'une des armes d'hast les plus simples: une lame à simple tranchant montée sur un manche de huit à dix pieds de long. Bien qu'elle ne soit pas des plus efficaces, elle est relativement facile à fabriquer et à utiliser. La lame est généralement incurvée vers l'extérieur, pour augmenter la taille du tranchant, si bien qu'elle ressemble presque à celle d'un tranchoir ou d'une hache.

Doloire-Guisarme: Autre arme résultant d'une combinaison, celle-ci prend la doloire classique et ajoute un pic ou un crochet au dos de la lame. Ceci en accroit théoriquement l'efficacité, bien que l'application pratique en reste assez discutable.

Esponton: Presque semblable à la pertuisane, l'esponton en diffère en ce que sa lame principale est plus fine et que les autres évoquent plus les pointes d'une fourchette. Elles peuvent fort bien bloquer une arme ennemie, et même parfois percer une armure.

Fauchard: Dérivé de la faux et de la faucille, le fauchard se compose d'une longue lame incurvée montée sur un manche de six à huit pieds de long. Il peut trancher ou perforer, bien que la lame incurvée vers l'intérieur rende la perforation assez inefficace. L'avantage est qu'un paysan peut aisément transformer sa faux en une telle arme de guerre.

Fauchard-Crochet: Cette arme combinée représente une tentative d'amélioration du fauchard. Un crochet est fixé au dos de la lame, censément pour désarçonner les cavaliers. Tout comme le fauchard, il ne s'agit pas d'une arme extraordinairement efficace.

Fourche de Guerre: Voici le résultat d'une simple modification d'un outil de paysan. Cette arme n'est en fait qu'une fourche normale, montée sur un manche plus long. Dents renforcées et redressées, la fourche



militaire est très efficace. Son absence de tranchant fait cependant qu'elle est souvent utilisée en conjonction avec d'autres armes.

Fourche-Fauchard: Il s'agit d'une autre tentative d'amélioration du fauchard, au dos de la lame duquel on ajoute une longue pointe - ou fourche. Cela est censé améliorer les qualités perforantes de l'arme, qui reste néanmoins peu efficace.

Guisarme: Dérivée probablement de l'ébranchoir, cette arme se compose d'une lourde lame incurvée. Bien qu'elle soit pratique et maniable, elle n'est pas très efficace.

Hallebarde: Après la pique et la serpe, cette arme était l'une des plus populaires au Moyen-Age. Une grande lame de hache, disposée de manière à obtenir l'impact maximum, est fixée sur un manche long de cinq à huit pieds. Le haut de la lame porte une pointe de pique ou d'épieu. Sur le dos se trouve un crochet permettant d'attaquer les armures ou de désarçonner les cavaliers. Originellement conçue pour contrer la cavalerie, elle n'est guère efficace en ce domaine car il lui manque l'allonge de la pique et elle requiert pour être utilisée un espace considérable. Elle a trouvé son second souffle contre les formations de piquiers. Si l'avance de l'attaque principale était bloquée, les hallebardiers quittaient leur formation et attaquaient l'ennemi par les flancs. Avec leurs armes démesurées, les piquiers sont presques sans défense dans un combat aussi rapproché.

Marteau de Lucerne: Cet arme est similaire au bec de corbin. Munie d'un manche ayant un maximum de dix pieds de long, elle se rencontre généralement entre les mains du simple soldat. Tout comme pour le bec de corbin, sa fonction principale est de percer les armures. L'extrémité dispose d'une longue pointe de pique destinée à maintenir à distance la cavalerie ennemie.

Pertuisane: Plus courte que la pique mais plus longue que la l'épieu, la pertuisane se compose d'un large fer de lance monté au bout d'un manche de huit pieds de long. Deux lames plus petites s'attachent à la base de la première, pour augmenter les dégâts et coincer les armes ennemies. Arme perforante, elle peut être utilisée en formation serrée.

Pique: On peut dire qu'il s'agit d'un long épieu, de 12 à 20 pieds de long, s'achevant par un fer conique. Cette arme était très populaire pendant la Renaissance. La pique était une arme de première ligne qui pouvait être maniée par des hommes en formation dense. Plusieurs rangées de soldats pouvaient se battre en même temps. De grandes formations de piquiers constituaient une troupe très dangereuse. Lorsqu'ils en arrivaient au combat rapproché, ces hommes lâchaient en général leur pique démesurée et combattaient à l'aide d'une épée courte.

Serpe-Guisarme: Voici une arme combinée à l'aspect particulièrement étrange. La serpe-guisarme dérive de la serpe commune. Montée sur un manche long de sept à huit pieds, elle dispose à la fois d'une lourde lame tranchante, d'un pic postérieur et, à l'extrémité, d'un crochet ou d'un autre pic. Elle peut donc être utilisée de diverses manières. Comme la plupart des armes d'hast, elle exige beaucoup d'espace pour être maniée.

Spetum : Le spetum est une version modifiée de l'épieu. Le manche est allongé à huit à dix pieds et des lames latérales sont ajoutées. Certains possèdent des lames tournées vers l'arrière, ce qui augmente les dégâts lorsqu'on arrache l'arme d'une blessure. Ces lames peuvent également bloquer ou coincer les armes ennemies, voire immobilier un adversaire.

Vouge: Comme la bardiche, la vouge est un variation basée sur la hache et le tranchoir. Elle n'est en fait rien de plus qu'un tranchoir monté au bout d'un long (sept à huit pieds) manche. C'est une arme populaire, aisée à fabriquer et à manier. On l'appelle également hache de Lochaber.

Vouge-Guisarme : Cette arme possède une lame de hache modifiée, montée sur un manche de huit pieds de long. L'extrémité conique de la lame sert à perforer, tandis qu'un pic postérieur permet de percer les armures. Ce pic est parfois remplacé par un crochet aiguisé permettant de désarçonner les cavaliers.

Arquebuse : Cette arme pourra être interdite par votre MD et si vous désirez en acquérir une, il vous faudra lui demander s'il l'autorise. L'arquebuse est l'ancêtre du mousquet, presque aussi dangereuse pour son utilisateur que pour sa cible. Pour l'utiliser, il vous faut disposer d'une réserve de poudre et de billes, ainsi que d'une mèche à combustion lente. Ces divers objets pourront ou non être disponibles facilement (la poudre est considérée ici comme un objet magique). Il n'est possible de tirer qu'une fois tous les trois rounds, et seulement dans le cas où le personnage n'est pas attaqué pendant qu'il recharge. Lorsque l'on utilise une arquebuse, toutes les pénalités de distance sont doublées.

Si le jet de toucher obtenu en utilisant une arquebuse est de 1 ou 2, l'arme a un retour de flammes qui inflige 1d6 points de dégâts au tireur. Elle est ensuite bouchée et inutilisable avant d'être nettoyée, ce qui prend environ trente minutes. Lorsqu'une bille d'arquebuse atteint sa cible, elle inflige généralement 1 à 9 points de dégâts sur 1d10. Si le résultat est 10, on relance le dé pour obtenir un chiffre que l'on ajoute audit 10. Chaque fois que l'on obtient un 10, on relance le dé pour en ajouter la nouvelle valeur au total précédent. Ainsi un seul coup pourrait par exemple infliger 37 points de dégâts, si trois 10 puis un 7 avaient été obtenus de suite — mais de tels cas sont très rares. Les dégâts causés par une arquebuse ne sont jamais modifiés en fonction de la Force du tireur.

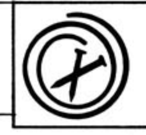
" Attrape-Homme " : Cet objet est un type d'arme d'hast très spécialisé, conçu pour capturer une personne sans la tuer. Il se compose d'un long manche dont l'extrémité est pourvue de mâchoires acérées montées sur ressorts. La victime est prise entre celles-ci qui se referment alors. L'attrape-homme n'est efficace que contre des créatures de taille humaine. La cible est toujours considérée comme possédant une Classe d'Armure de 10, seulement modifiée par sa Dextérité. Si le jet de toucher est réussi, la victime est prise. Celle-ci perd alors tous ses bonus de bouclier et de Dextérité. Il est possible de la tirer ou de la repousser à volonté. Ce processus inflige automatiquement 1d2 points de dégâts par round et donne 25 % de chances de faire choir la victime au sol. Celle-ci peut se libérer en réussissant un tirage basé sur son pourcentage de chances de tordre des barreaux/soulever des herses, mais ce au prix de 1d2 points de dégâts supplémentaires. Une tactique répandue consiste à désarçonner les cavaliers puis à les maintenir au sol.

Epée Bâtarde : Cette épée est similaire à une épée longue en matière de taille et de poids mais possède une poignée plus longue. Elle peut être utilisée à une ou deux mains. Utilisez le facteur de vitesse et les quantités de dégâts correspondant à la méthode choisie. S'il l'utilise à deux mains, votre personnage ne peut porter de bouclier.

Epée, Khopesh : Il s'agit d'une arme égyptienne dont la poignée et la garde mesurent environ six pouces. La lame est droite pendant ses deux premiers pieds puis s'incurve ensuite à la manière d'une faucille, sur environ deux pieds supplémentaires — mais cela n'accroit la longueur effective de l'arme que d'environ un pied et demi. Cette conception rend le khopesh lourd et peu maniable, difficile à employer correctement et lent à remettre en position de combat, particulièrement après un coup totalement manqué. La portion de lame en forme de faucille peut bloquer un adversaire ou une arme ennemie.

Knout : Cette arme redoutable est un fouet assez court pourvu de plusieurs lanières — ou queues. Chacune de celles-ci s'achève par des barbes métalliques qui provoquent de terribles déchirures. On utilise parfois cette arme comme instrument de torture, voire d'exécution.

Lance : Les différentes lances sont classées en fonction de leur taille et de leur solidité. Elles ne peuvent être utilisées que si le cavalier est monté sur un cheval du type correspondant, ou plus lourd. Un homme monté sur un cheval de guerre léger ne pourrait utiliser une lance lourde, pour la simple raison que la simple force de l'impact les jetterait, lui et le cheval, au sol. De plus la lance lourde et la lance de joute exigent que le cavalier soit fermement planté sur une selle munie d'étriers. La lance de joute est une version modifiée de la lance lourde, utilisée dans les tournois où le but n'est pas de tuer l'adversaire. L'extrémité en est pourvue d'une pointe émoussée conçue pour minimiser les chances de blessures. Les bonnes intentions ne sont cependant pas toujours



récompensées et il est fort possible de se blesser au cours d'une joute.

Armures

S'il est autorisé à en porter, vous désirerez sans doute que votre personnage achète une armure. C'est là le moyen le plus simple et le moins coûteux d'améliorer ses chances de survie face aux dangers d'une vie d'aventures. Il est évident que meilleure est l'armure du personnage, moins celui-ci a de chances d'être blessé. La protection fournie par une armure se mesure par un chiffre appelé Classe d'Armure (CA). Plus celle-ci est basse, plus la protection est importante. Le Tableau 46 indique les valeurs de tous les types d'armures de la liste d'équipement.

Tableau 46 :
VALEURS DE CLASSES D'ARMURE

Type d'Armure	CA obtenue
Aucune	10
Bouclier seulement	9
Armure de cuir ou matelassée	8
Armure de cuir ou matelassée + bouclier, armure de cuir cloutée ou armure annelée	7
Armure de cuir cloutée ou armure annelée + bouclier, brigandine, cuirasse ou armure d'écailles	6
Armure d'écailles ou cuirasse + bouclier, cotte de mailles	5
Cotte de mailles + bouclier, armure feuilletée, armure à bandes, armure de plates en bronze	4
Armure feuilletée, armure à bandes ou armure de plates en bronze + bouclier, armure de plates	3
Armure de plates + bouclier, armure de bataille	2
Armure de bataille + bouclier, armure complète	1
Armure complète + bouclier	0

Note : Lisez la présente page pour avoir plus d'informations au sujets des bénéfices défensifs fournis par les différents boucliers.

Bien que les controverses historiques au sujet des différents types d'armures ne soient pas rares, tous les types à l'existence reconnue ou supposée figurent ici. Tous ne seront pas forcément disponibles si votre MD a choisi de situer sa campagne dans un contexte historique ou géographique particulier. Par exemple, les armures complètes n'existent pas dans un cadre semblable à celui de la Grèce Antique.

Armure Annelée : Cette armure est une forme antique (et moins efficace) de la cotte de mailles. Au lieu d'être entrelacés, les anneaux métalliques sont directement cousus sur un support de cuir (les historiens discutent encore pour savoir si cette armure a ou non existé).

Armure à Bandes : Cette armure est faite de bandes métalliques se chevauchant, cousues sur une armature de cuir et de mailles. Les bandes ne couvrent généralement que les portions les plus vulnérables, tandis que le cuir et les mailles protègent les articulations, dont la mobilité doit être assurée. Le poids est plus ou moins également distribué, à l'aide de courroies et de boucles.

Armure de Bataille : Voici la version la plus répandue de l'armure complète, consistant en des plaques forgées et coupées sur mesures, rivetées et articulées afin de couvrir tout le corps. Elle comprend gantelets, chausses et heaume à visière. Il est nécessaire de porter par-dessous une épaisse matelassure. Son poids est cependant bien distribué sur tout le corps, aussi ne gêne-t-elle guère les mouvements. En dehors de son prix de revient, ses principaux défauts sont le manque de ventilation et le temps nécessaire pour la mettre et l'enlever (voir le paragraphe "Entrer dans son armure et en sortir"). Chaque armure de bataille doit être fabriquée pour son propriétaire par un maître armurier, bien qu'une armure prise à un adversaire puisse être ajustée (à moins que cela ne soit de toute évidence absurde : un humain ne pourra jamais faire ajuster à sa taille une armure de petit-homme).

Boucliers : Tous les boucliers améliorent la Classe d'Armure d'1 unité ou plus contre un certain nombre d'attaques. Un bouclier ne peut protéger son porteur que de face et sur les flancs. Les attaques venant de l'arrière, ou du flanc arrière, ne peuvent être bloquées par un bouclier (exception : un bouclier attaché dans le dos sera efficace contre de telles attaques). La taille du bouclier dépend de celle de son propriétaire. Un petit bouclier humain aurait les effets d'un bouclier moyen s'il était manié par un gnome.

Le *bouclier de poing* est un tout petit bouclier s'accrochant sur l'avant-bras. Il peut être porté sans inconvénient par archers et arbalètriers. Sa petite taille lui permet de bloquer une attaque par round de mêlée (au choix de l'utilisateur), améliorant pour celle-ci la Classe d'Armure d'une unité.

Un *petit bouclier* se porte sur l'avant-bras mais est maintenu avec la main. Sa légèreté permet à l'utilisateur de tenir d'autres objets dans la même main, mais cependant pas d'utiliser une arme. Il protège contre deux attaques frontales (choisies par l'utilisateur) par round.

Le *bouclier moyen* se porte de la même manière que le petit. Son poids empêche cependant l'utilisateur d'utiliser la main qui le porte pour d'autres usages. Avec un bouclier de ce type, il est possible de se protéger contre toutes les attaques portées de front ou de côté.

Le *grand bouclier* est un bouclier massif s'étendant pratiquement du menton aux orteils. Il doit être fermement attaché à l'avant-bras et la main doit le tenir à tout moment. Procurant une excellente protection, il améliore la Classe d'Armure d'une unité contre les attaques de mêlée et de deux unités contre les projectiles. Compte-tenu de son poids, le MD sera sans doute intéressé par les règles d'encombrement s'il en autorise l'usage.

Brigandine : Cette armure est faite de petites plaques métalliques cousues ou rivées à une armature de toile ou de cuir et protégée par une couche d'étoffe externe. Assez rigide, elle ne procure pas de bonne protection aux articulations, les plaques métalliques devant y être espacées ou omises.

Armure Complète : Voici l'impressionnante armure au style gothique du haut Moyen-Age et de la Renaissance. Elle est parfaitement forgée et adaptée à celui qui la porte. Toutes les plaques sont articulées et conçues de manière à dévier les coups. Les surfaces sont généralement ornementées de nombreuses gravures et de métaux incrustés. Chaque armure doit être faite sur mesure pour son propriétaire ; il n'y a que 20 % de chances pour qu'une armure prise à l'ennemi puisse être ajustée pour un nouveau propriétaire de taille approximativement égale. Les plaques métalliques sont doublées de matelassure et de cotte de mailles. Le poids de l'armure est bien réparti mais elle reste chaude, lente à enfiler et extrémement chère. On l'utilise donc plus pour les parades que pour le combat réel.

Cotte de Mailles : Cette armure est faite d'anneaux métalliques entrelacés. Elle est toujours portée par-dessus une couche de rembourrage qui évite les écorchures et absorbe l'impact des coups. Plusieurs couches de mailles sont généralement superposées aux endroits vitaux. Les liens cèdent facilement sous les coups, absorbant ainsi une partie des chocs. La plus grande partie du poids de cette armure repose sur les épaules, ce qui la rend malaisée à porter durant de longues périodes.

Armure de Cuir : Cette armure est faite de cuir durci dans l'huile bouillante, puis façonné en plastron et protections d'épaules. Le reste de l'habit est fait de matériaux plus flexibles et un peu plus mous.

Armure de Cuir Cloutée : Cette armure est faite de cuir (non durci, comme dans l'armure de cuir), renforcé par des rivets métalliques rapprochés. Elle ressemble en partie à la brigandine, bien que l'espace entre chaque pièce métallique soit plus important.

Cuirasse : Cette armure est faite de la peau extrémement dure d'un animal (tel que l'éléphant) ou de nombreuses couches de cuir normal. Elle est rigide et gêne considérablement les mouvements.

Armure d'Ecailles : Il s'agit d'un pourpoing



et de jambières (voir d'une jupe séparée) de cuir, recouverts de pièces métalliques se chevauchant à la manière des écailles d'un poisson.

Armure Feuilletée : L'existence de cette armure a été mise en question. Certains prétendent qu'elle était faite d'étroites bandes verticales rivées sur une armature de cuir et une matelassure en tissu. Ce matériau n'étant pas flexible, les articulations sont protégées par de la cotte de mailles.

Armure Matelassée : Cette armure est la plus simple qui se puisse imaginer. Elle est faite de couches superposées de tissu et de ouate. Généralement chaude, elle devient vite imprégnée de sueur, de poussières, de puces et de poux.

Armure de Plates : Cette armure combine cotte de mailles ou brigandine avec des plaques métalliques (plastron, épaulettes, protège-coudes, gantelets, jambières et tassettes) couvrant les parties vitales. Le poids en est réparti sur tout le corps et l'ensemble est maintenu par courroies et boucles. C'est la forme la plus commune d'armure lourde.

Armure de Plates en Bronze : Il s'agit d'une armure de plates — combinaison de plaques métalliques, de cotte de mailles ou brigandine, de cuir et de rembourrage — faite de bronze. Elle est plus facile à faire et moins coûteuse que l'armure d'acier normale mais ne protège pas aussi bien. Un grand plastron et d'autres plaques métalliques couvrent certaines portions du corps, mais les articulations et autres parties mobiles doivent être protégées par les autres matériaux. Il ne s'agit pas de l'armure complète qu'utilisait la cavalerie lourde du haut Moyen-Age et de la Renaissance.

En plus des types d'armures cités ci-dessus, votre MD pourra vous en fournir d'autres, faites à l'aide de matériaux rares ou exotiques. Puisqu'il est hautement improbable que votre personnage ait les moyens d'en acheter une au départ, le MD vous en parlera lorsque vous aurez besoin de connaître leur existence.

Tailles des Armures

La liste d'équipement reflète le prix d'une armure (y compris un casque approprié) faite pour n'importe quelle race de personnage-joueur. Bien qu'un petit-homme soit bien moins grand qu'un humain et n'ait donc besoin que d'une armure de plus petite taille, peu d'armuriers sont capables de réaliser ce travail. Une armure pour petit-homme sera donc aussi chère que sa contrepartie pour humain. Les armures de taille et de forme non standard coûtent nettement plus cher et doivent être faites sur mesure. Ce n'est pas le genre de choses que l'on peut trouver au magasin du coin.

Lorsque l'on trouve une armure au cours d'une aventure, les joueurs doivent noter la taille de celui qui la portait. Bien qu'un humain puisse peut-être utiliser une armure portée par un gnoll, il en va autrement d'un petit-homme. De même une armure de géant ne peut qu'être de peu d'utilité à qui que ce soit.

La taille de l'armure en affecte aussi le poids, si le système optionnel d'encombrement est utilisé. Les poids figurant dans le tableau s'entendent pour une armure de taille humaine (Moyenne). Les petites armures pèsent deux fois moins lourd alors que celles de grandes tailles sont plus lourdes de 50 %.

Entrer dans son Armure et en Sortir

Il est parfois important de savoir à quelle vitesse un personnage peut enfiler son armure ou la retirer. Des accidents et des événements imprévus se produisent à tout moment. Les armures d'une seule pièce — tuniques de cuir, robes, cottes de mailles — peuvent s'enfiler en un round (deux rounds pour celles qui possèdent des éléments métalliques) avec une aide limitée. Sans aucune aide, le temps est doublé. Les armures faites de pièces séparées s'enfilent en 1d6+4 rounds, encore une fois si l'on dispose d'une certaine assistance. Sans aide, le temps requis est triplé. Dans tous les cas, les délais donnés supposent que les sous-vêtements et matelassures nécessaires sont eux aussi portés.

Les personnages ont parfois besoin d'enfiler rapidement leur armure, aussi s'habillent-ils à la hâte. Ceci suppose que certaines boucles ne sont pas fermées, que certains points d'attaches sont mal ajustés, etc. Les armures d'une seule pièce peuvent être enfilées à la hâte en sacrifiant une unité de Classe d'Armure (bien que celle-ci ne puisse etre supérieure à 8). Un guerrier pourrait par exemple enfiler à la hâte sa brigandine (CA 6) et se ruer au combat avec une CA de 7. Une armure à plusieurs pièces enfilée à la hâte améliore la classe d'Armure d'une unité (en partant de 10) par round passé à s'habiller. Un guerrier pourrait par exemple choisir de passer trois rounds à ajuster son armure de plates, ce qui le ferait partir au combat avec une Classe d'Armure de 7 (10 — 3).

Il est beaucoup plus rapide de retirer une armure. On peut se débarrasser en un round de la plupart d'entre elles. En ce qui concerne les armures à plusieurs pièces (en particulier l'armure complète), le temps requis est de 1d4+1 rounds. Si le personnage accepte de trancher les courroies et de tordre les épingles, le temps pourra cependant être réduit de moitié (lancer 1d4 + 1, diviser le résultat par 2 et arrondir à l'entier supérieur).

Créatures Possédant une Classe d'Armure Naturelle

Certaines créatures possèdent une Classe d'Armure naturelle supérieure à certains types d'armure (le cheval, par exemple, a une Classe d'Armure de 7). Elles peuvent cependant tirer un bénéfice du port d'une armure de plus mauvaise qualité que la leur. Si la CA de l'armure est égale à celle de la créature ou plus mauvaise, cette dernière est améliorée d'une unité.

Exemple : un cheval a une Classe d'Armure de 7. La CA de l'armure de cuir est 8, ce qui est donc plus mauvais que le chiffre précédent. Si un cheval est équipé d'une barde en cuir, sa Classe d'Armure est cependant ramenée à 6 pour refléter le bénéfice de la protection supplémentaire.

Encombrement (Règle Optionnelle)

Il est naturel de désirer que votre personnage possède un exemplaire de chaque chose. Ainsi équipé, il pourrait en toutes circonstances fouiller dans son sac et en extraire l'objet dont il aurait besoin. Il existe hélas des limites à ce que votre personnage, son cheval, sa mule, son éléphant ou son quoi-que-ce-soit peuvent transporter. Ces limites sont fixées par l'encombrement.

Celui-ci se mesure en livres. Pour le calculer, il suffit de faire le total des poids des objets transportés par le personnage ou la créature. Ajouter s'il y a lieu 5 livres pour les vêtements. Ce total est alors comparé à la capacité de port de la créature, afin d'en déterminer les effets. En règle générale, plus un personnage porte un lourd fardeau, plus ses mouvements sont lents et moins il est efficace durant les combats.

Tableau 47 : ENCOMBREMENT D'UN PERSONNAGE

Force du Personnage	Encombrement: Aucun	Léger	Modéré	Important	Critique	Poids Maximum Portable
2	0-1	2	3	4	5-6	6
3	0-5	6	7	8-9	10	10
4-5	0-10	11-13	14-16	17-19	20-25	25
6-7	0-20	21-29	30-38	39-46	47-55	55
8-9	0-35	36-50	51-65	66-80	81-90	90
10-11	0-40	41-58	59-76	77-96	97-110	110
12-13	0-45	46-69	70-93	94-117	118-140	140
14-15	0-55	56-85	86-115	116-145	146-170	170
16	0-70	71-100	101-130	131-160	161-195	195
17	0-85	86-121	122-157	158-193	194-220	220
18	0-110	111-149	150-188	189-227	228-255	255
18/01-50	0-135	136-174	175-213	214-252	253-280	280
18/51-75	0-160	161-199	200-238	239-277	278-305	305
18/76-90	0-185	186-224	225-263	264-302	303-330	330
18/91-99	0.235	236-274	275-313	314-352	353-380	380
18/00	0-335	336-374	375-413	414-452	453-480	480



Encombrement de Base (Règle de Tournoi)

L'encombrement est divisé en cinq catégories : Aucun, Léger, Modéré, Important et Critique.

Pour déterminer la catégorie d'encombrement de votre personnage, calculez tout d'abord le poids total de ce qu'il transporte (y compris 5 livres pour les vêtements). Suivez ensuite la ligne du tableau 47 correspondant à sa Force jusqu'à ce que vous trouviez la colonne où est inclus ce poids. L'en-tête de cette colonne vous donnera le degré d'encombrement.

Utilisez le Tableau 49 pour déterminer le degré d'encombrement de la monture ou de l'animal de bât de votre personnage.

La colonne Poids Maximum Portable (Tableau 47) indique le poids maximum (en livres) que peut porter votre personnage en continuant de se déplacer. Il ne peut cependant franchir alors que 10 pieds par round, car il titube sous sa charge.

Encombrement Spécifique (Règle Optionnelle)

Le poids maximum total que peut porter votre personnage est déterminé par sa Force, comme l'indique le Tableau 47.

La règle d'encombrement de base indique des catégories d'encombrement générales mais n'autorise aucune subtile distinction. Certains joueurs et MDs s'offusqueront du fait qu'ajouter une livre à la charge transportée par un personnage puisse le faire passer à la catégorie d'encombrement suivante (et nettement plus pénalisante). Ils préfèreront peut-être utiliser la règle optionnelle qui suit : le Tableau 48 ne réduit la vitesse de déplacement du personnage que d'une unité à la fois.

Pour déterminer la vitesse de déplacement de votre personnage (voir "Déplacements", page 119) en fonction d'une charge donnée, cherchez dans le Tableau 48 la ligne correspondant à son score de Force. Suivez la jusqu'à trouver la première colonne où le poids indiqué est *supérieur* à la charge actuelle du personnage. En haut de cette colonne se trouvent deux lignes de vitesses de déplacement. Les personnages dont la vitesse de déplacement de base est 12 utilisent la ligne supérieure, ceux dont la vitesse de déplacement est de 6 la ligne inférieure. Le nombre figurant dans la ligne appropriée indique la vitesse de déplacement modifiée du personnage.

Gérault (un humain dont la vitesse de déplacement de base est 12) a une Force de 17 et transporte une charge de 140 livres. Si on suit la ligne du 17, on s'aperçoit que 140 est compris dans la table entre 133 et 145. Un coup d'oeil au sommet de la colonne de 145 montre que Gérault a désormais une vitesse de déplacement modifiée de 7. Il lui est possible de porter cinq livres supplémentaires d'équipement (total 145) en conservant la même vitesse, ou bien d'en abandonner sept livres (pour atteindre 133) et amener sa vitesse à 8.

Tableau 48 : VITESSES DE DEPLACEMENT MODIFIES

	Vitesse de base	Vitesse de Déplacement Modifiée										
Score de Force	**12 / 6**	**11 / 5**	**10 / 5**	**9 / 4**	**8 / 4**	**7 / 3**	**6 / 3**	**5 / 2**	**4 / 2**	**3 / 1**	**2 / 1**	**1 / 1**
2	1	—	2	—	—	3	—	—	4	—	—	5
3	5	—	6	—	7	—	—	8	—	9	—	—
4-5	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21
6-7	20	23	26	29	32	35	38	41	44	47	50	53
8-9	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	89
10-11	40	46	52	58	64	70	76	82	88	94	100	106
12-13	45	53	61	69	77	85	93	101	109	117	125	133
14-15	55	65	75	85	95	105	115	125	135	145	155	165
16	70	80	90	100	110	120	130	140	150	160	170	180
17	85	97	109	121	133	145	157	169	181	193	205	217
18	110	123	136	149	162	175	188	201	214	227	240	253
18/01-50	135	148	161	174	187	200	213	226	239	252	265	278
18/51-75	160	173	186	199	212	225	238	251	264	277	290	303
18/76-90	185	198	211	224	237	250	263	276	289	302	315	328
18/91-99	235	248	261	274	287	300	313	326	339	352	365	378
18/00	335	348	361	374	387	400	413	426	439	452	465	478

Tableau 49 : CAPACITES DE TRANSPORT DES ANIMAUX

Animal	Vitesse de Base	2/3 Vitesse	1/3 Vitesse
Boeuf	0-220 livres	221-330 livres	331-440 livres
Chameau	0-330 livres	331-500 livres	501-660 livres
Cheval, bât	0-260 livres	261-390 livres	391-520 livres
Cheval, léger	0-170 livres	171-255 livres	256-340 livres
Cheval, lourd	0-260 livres	261-390 livres	391-520 livres
Cheval, moyen	0-220 livres	221-330 livres	331-440 livres
Chien	0-15 livres	16-20 livres	21-30 livres
Eléphant	0-500 livres	501-750 livres	751-1000 livres
Mule	0-250 livres	251-375 livres	376-500 livres
Yack	0-220 livres	221-330 livres	331-440 livres

En plus de connaître ses limites en matière de poids, votre personnage doit avoir le moyen de transporter son équipement. Les capacités de différents contenants sont données dans le Tableau 50.

Tableau 50 : CONTENANCES

Objet	Capacité de Charge	Volume
Bourse de Ceinture, grande	8 livres	6" x 8" x 2"
Bourse de Ceinture, petite	5 livres	4" x 6" x 2"
Coffre, grand	100 livres	3' x 2' x 2'
Coffre, petit	40 livres	2' x 1' x 1'
Panier, grand	20 livres	2' x 2' x 2'
Panier, petit	10 livres	1' x 1' x 1'
Sac, grand	30 livres	2' x 2' x 1'
Sac, petit	15 livres	1' x 1' x 8"
Sac à Dos	50 livres	3' x 2' x 1'
Sac de Selle, grand	30 livres	18" x 1' x 6"
Sac de Selle, petit	20 livres	1' x 1' x 6"

Rappel : 1' = 1 pied ; 1" = 1 pouce.



Encombrement et Montures (Règle de Tournoi)

La colonne " Vitesse de Base " du Tableau 49 indique le poids maximal que peut porter un animal en conservant sa vitesse de déplacement normale. Les animaux peuvent être nettement plus chargés, jusqu'à un maximum de deux fois la valeur précédente. Ceci provoque néanmoins une baisse de leurs vitesse de déplacement (ainsi que l'indique l'en-tête des autres colonnes). Lorsque vous calculez la charge d'une monture, assurez-vous d'y inclure le poids du cavalier.

Les valeurs figurant dans le Tableau 50 valent pour des objets de taille usuelle. Il est tout à fait possible de posséder des sacs ou des coffres plus grands ou plus petits que les tailles indiquées. La capacité de charge représente cependant le poids maximum pouvant être contenu dans un de ces objets, quelle que soit sa taille. Au-delà, le matériau qui compose l'objet finira tôt ou tard par se déchirer. Le volume indique la longueur, la largeur et la hauteur (ou la profondeur) d'un contenant donné. Les objets de plus grande taille ne peuvent y être transportés.

Tous les personnages-joueurs étant des aventuriers, on suppose qu'ils connaissent les meilleures méthodes d'empilement et d'emballage de leur équipement. Les couvertures sont roulées, les petits objets disposés avec soin, la corde correctement enroulée, les armes pendues de la manière la plus pratique etc. Bien que de petits objets puissent être aisément fourrés dans un sacs, les choses massives peuvent parfois encombrer plus que leur poids ne l'indique. Le MD a parfaitement le droit de décider qu'un objet est plus encombrant qu'il ne le parait.

Exemple : Guéalf trouve un tapis volant de 5' x 9' (1' = 1 pied). Il le roule habilement pour obtenir un épais cylindre et, sagement, l'attache pour l'empêcher de se dérouler. Malgré ces précautions, il s'agit toujours d'un objet de grande taille, peu pratique à transporter. Le MD décide donc que, bien que ne pesant que 20 livres, le tapis a un encombrement égal à celui d'un objet en pesant 50. Guéalf doit donc augmenter de 50 livres son degré d'encombrement actuel, pour refléter l'ajout du tapis roulé sur son épaule au poids déjà considérable d'un sac à dos bien rempli.

Armure Magique et Encombrement

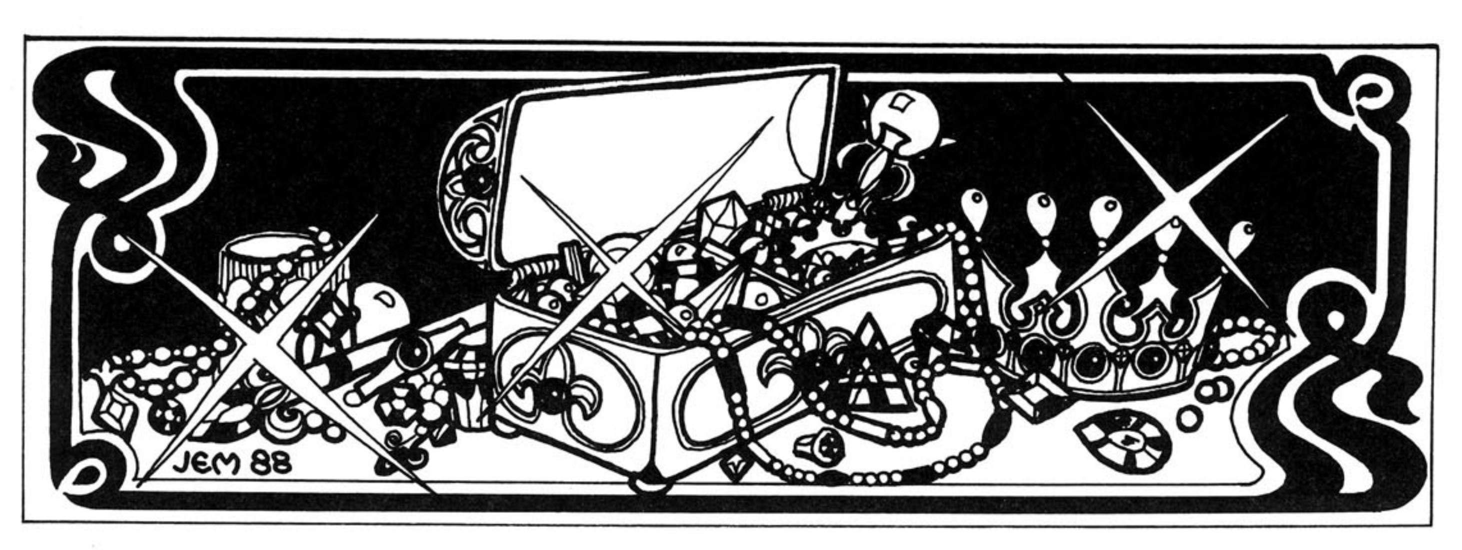
L'une des propriétés des armures magiques est leur effet sur l'encombrement. Bien qu'elles semblent peser aussi lourd que les armures normales, ceci ne s'applique qu'à la limite de poids transportable par le personnage, aucunement aux effets de l'encombrement sur le combat ou les déplacements. En essence, l'armure semble peser autant qu'une armure normale mais elle ne gêne ni ne ralentit le personnage.

Exemple : Kall, le barde, trouve une cotte de mailles +1. *La soulevant, il juge qu'elle pèse 60 livres. Kall portant déjà 50 livres d'équipement, il en portera 110 s'il enfile ladite cotte de mailles. Sa force de 12 ne lui permet théoriquement que de porter 30 livres de plus. Lorsque l'on calcule l'effet de toute cette masse sur ses mouvements, on considère qu'il ne porte toujours que 50 livres — l'armure magique ne compte pas. En conséquence, elle n'est cause d'aucune pénalité durant les combats.*

Effets de l'Encombrement

L'encombrement a deux effets principaux. Tout d'abord, il réduit la vitesse de déplacement de votre personnage. Si les catégories du Tableau 47 sont utilisées, l'effet est le suivant : un personnage sans aucun encombrement se déplace à sa vitesse normale, un encombrement Léger réduit cette vitesse d'1/3 (arrondir les fractions à l'entier inférieur), un encombrement Modéré la réduit de moitié, un encombrement Important des 2/3, et un encombrement Critique la fait passer à 1. Si le système optionnel est utilisé, la vitesse de déplacement est réduite à la valeur figurant dans le Tableau 48. Cette vitesse détermine la distance que peut parcourir votre personnage en un round, un tour, une heure et une journée. Plus elle est basse, plus il se déplace lentement. Voir " Déplacements", chapitre 14 pour plus de détails.

L'encombrement réduit également les capacités de combat du personnage. Si celui-ci a une vitesse de déplacement réduite de moitié, il souffre d'une pénalité de -1 sur ses tirages d'attaque. Si sa vitesse est réduite à 1/3 ou moins de la normale, la pénalité est de -2 et sa Classe d'Armure est augmentée d'une unité. Si la vitesse de déplacement est réduite à 1, la pénalité sur les tirages d'attaque est de -4 et la Classe d'Armure est augmentée de 3 unités. Il est clair qu'un personnage lourdement encombré a intéret à poser la plus grande partie de son équipement avant de se lancer dans un combat.




LAKE



Chapitre 7: La Magie

Les sorts magiques sont parmi les armes les plus puissantes dont disposent les personnages-joueurs dans AD&D. Grâce à eux, ils peuvent contrôler des tremblements de terre, faire tomber la foudre des cieux, guérir de graves blessures, lancer des boules de feu explosives, créer des barrière de pierre, de feu ou de glace et apprendre des secrets depuis longtemps oubliés. Et ce n'est là qu'une petite partie de ce que peuvent faire les personnages joueurs, lorsqu'ils maîtrisent l'art étrange des sorts.

Tous les personnages ne sont cependant pas capables de lancer des sorts. Cela requiert certaines aptitudes, qui dépendent du type de sorts lancés. Les sorts de magicien sont réservés à ceux qui possèdent une intelligence aiguë et la patience nécessaire à de longues années d'études. Les sorts de prêtre exigent la paix intérieure, la foi et un grand dévouement à sa cause.

La grande majorité des gens qui peuplent une campagne fantastique ne possède pas ces traits ou n'ont jamais eu l'occasion de les développer. Le boulanger est peut être très intelligent mais, suivant les traces de son père, il a passé son existence à apprendre à faire du pain. Il n'a tout bonnement pas eu le temps de compulser de vieux livres ou des parchemins en lambeaux. Un paysan travailleur pourra être très pieux et posséder une foi sans tâche, il n'aura pourtant pas le temps de se consacrer aux exercices contemplatifs et studieux nécessaires aux prêtres. Seuls quelques rares élus ont donc la capacité et l'occasion d'apprendre les arcanes de l'art de jeter des sorts.

Certaines classes de personnages sont pourvues de capacités magiques limitées. De par sa proximité avec la nature, le ranger peut lancer quelques sorts, bien que ses choix soient limités par ses dispositions naturelles. Par sa dévotion et son humilité, le paladin peut employer des sorts de prêtre. Le barde, de par le hasard, la chance, la curiosité et la persévérance, pourra glaner quelques sorts de magicien, parfois en persuadant un mage solitaire de révéler ses secrets.

Quelles que soient leurs sources, les sorts se classent dans deux catégories générales : sorts de magicien et sorts de prêtre. Bien que certains se retrouvent dans les deux catégories, celles-ci différent en général en matière d'acquisition, de mémorisation et de lancement des sorts.

Sorts de Magicien

On trouve dans cette catégorie aussi bien de simples sorts utilitaires que de grandes et puissantes réalisations magiques. Le groupe des sorts de magicien ne possède ni but, ni thème unique. La grande majorité de ces sorts ont été créés par d'anciens mages, dans des buts très divers. Certains aident l'homme dans ses travaux de tous les jours. D'autres procurent aux aventuriers le pouvoir et la puissance de feu dont ils ont besoin pour survivre. Certains sont relativement simples et peuvent s'employer sans danger (si tant est que ce puisse être le cas avec la magie) ; d'autres sont compliqués, recelant risques et pièges pour le maladroit ou l'étourdi. Le plus grand des sorts de magicien est peut-être le puissant mais dangereux *souhait*. Il représente l'aboutissement de la magie - puisqu'il fait se produire des choses sur un simple désir du mage. Mais atteindre le niveau de maîtrise permettant d'apprendre ce sort est une tâche longue et ardue.

Bien que certains personnages puissent utiliser des sorts, le fonctionnement de la magie n'est compris, au mieux, que vaguement. De nombreuses théories entourent la source de la puissance. La plus communément acceptée affirme que la mystérieuse combinaison de mots de gestes et de matériaux qui compose un sort réussit à capter une énergie extra-dimensionnelle qui accomplit l'effet désiré. D'une façon ou d'une autre, les composantes du sort - mots, gestes, matériaux - canalisent cette énergie vers un résultat spécifique. Heureusement, le processus exact n'est guère important pour la plupart des magiciens. Il leur suffit de savoir que " lorsque l'on fait ci, il se produit ça ".

Lancer un sort de magicien est une épreuve très compliquée. Apprendre la procédure correcte permettant de le faire est difficile et éprouvant pour l'esprit. Un magicien doit donc faire un tirage pour savoir s'il comprend chaque nouveau sort (selon son Intelligence - voir Tableau 4). Il y a de plus une limite à la quantité de cet étrange composé - mathématiques illogiques, alchimie, linguis-



tique structuraliste - que peut assimiler l'esprit d'un magicien. Celui-ci ne peut donc connaître qu'un nombre limité de sorts.

A mesure que le magicien apprend des sorts, il en transcrit les secrets dans son livre. Sans celui-ci, il lui est impossible de mémoriser de nouveaux sorts. Au sein de son ou de ses livres de sorts se trouvent toutes les instructions permettant de mémoriser et de lancer les sorts qu'il connait. Il est impossible à un magicien d'avoir dans son livre une formule qu'il n'a pas comprise, car il aurait alors été incapable de l'y inscrire. S'il trouve un vieux grimoire contenant des sorts de plus grande puissance, il doit simplement attendre de parvenir à un niveau où il pourra les utiliser.

La taille et la forme exacte du livre de sorts d'un magicien sont des détails que vous fournira votre MD. Il pourra s'agir d'épais volumes de feuilles soigneusement calligraphiées, de vieux rouleaux de parchemin craquelé enfermés dans de volumineux étuis, voire de lourdes tablettes d'argile. Le livre de sort n'est généralement pas pratique à transporter. Sa forme exacte dépend du monde de campagne créé par votre MD ;

En dernier lieu, c'est la mémorisation qui est importante. Pour attirer l'énergie magique, le magicien doit former des schémas spécifiques dans son esprit. Il utilise son livre de sort pour des exercices mentaux qui le préparent à retenir ces schémas tortueux. Totalement étrangers à un mode de pensée normale, ceux-ci ne s'impriment pas dans la mémoire par une simple étude. Pour les former, le magicien doit passer du temps à mémoriser le sort, torturant ses pensées et recréant chaque fois les schémas énergétiques pour tenir compte de changements subtils - mouvement de la planète, saison, heure, et autres.

Lorsqu'un magicien a mémorisé un sort, celui-ci demeure dans sa mémoire (en tant qu'énergie potentielle) tant que ne sont pas utilisés les composantes prescrites afin de déclencher la libération des schémas d'énergie. Ce sont apparemment les schémas qui libèrent l'énergie, tandis que les composantes lui donnent forme et la guident. Lors du lancement, l'énergie du sort est dépensée, totalement effacée de la mémoire du magicien. Les schémas mentaux sont oubliés jusqu'à ce que le même sort soit de nouveau étudié et mémorisé.

Le nombre de sorts que peut mémoriser un magicien est fonction de son niveau (voir Tableau 21). Il peut mémoriser plusieurs fois le même, mais chacun compte dans le total maximum de sorts qu'il peut mémoriser chaque jour. L'intelligence d'un magicien se voit en partie dans la sélection avisée des sorts qu'il mémorise.

La mémorisation ne se produit pas spontanément. Le magicien doit disposer du repos d'esprit procuré par une bonne nuit de sommeil, puis il lui faut passer du temps à étudier son livre de sorts. Le temps d'étude nécessaire est égal à 10 minutes par niveau du sort mémorisé. Un sort de niveau 9 (les plus puissants) demanderait donc 90 minutes d'étude. Il est évident que les lanceurs de sorts de haut niveau ne changent pas à la légère les sorts qu'ils ont mémorisés.

Les sorts demeurent mémorisés jusqu'à ce qu'ils soient lancés ou effacés de la mémoire du personnage par un autre sort ou un objet magique. Un magicien ne peut choisir d'oublier un sort pour le remplacer par un autre. Il lui est cependant possible de lancer un sort dans le seul but de se libérer l'esprit afin d'en apprendre un autre (le MD doit s'assurer que cela ne lui rapporte aucune expérience).

Ecoles de Magie

Bien que tous les sorts de magicien s'apprennent et se mémorisent de la même façon, ils sont divisés en neuf groupes: les écoles de magie.

Abjuration: groupe de sorts de protection spécialisés. Tous sont utilisés pour éviter ou bannir un effet ou une créature magique ou non. Ils servent souvent à procurer la sécurité dans les périodes de grand danger ou durant la préparation d'un autre sort particulièrement dangereux.

Altération: ces sorts causent un changement dans les propriétés d'une chose, créature ou condition déjà existante. Ceci s'accomplit grâce à l'énergie magique canalisée par le magicien.

Conjuration: ces sorts amènent au magicien quelque chose venant d'ailleurs. La conjuration fait apparaître de la matière ou des objets venant d'autres endroits ; ou permet au lanceur de sorts de forcer en sa présence des puissances et des créatures vivantes, ou de canaliser en lui des énergies d'autres plans.

Divination Majeure: Plus puissants que ceux de divination mineure (voir ci-dessous), ces sorts permettent au magicien d'apprendre des secrets oubliés depuis longtemps, de prédire l'avenir et de découvrir des choses cachées ou masquées par des sorts.

Divination Mineure: ces sorts sont accessibles à tous les magiciens, quelle que soit leur affiliation. Cette école comprend les sorts de base les plus vitaux - ceux dont un magicien a besoin pour pratiquer les autres aspects de son art. Les sorts de divination mineure comprennent *lecture de la magie* et *détection de la magie.*

Enchantement/Charme: ces sorts amènent un changement dans la qualité d'un objet ou l'attitude d'une personne, ou d'une créature. Les enchantements donnent des propriétés magiques à des objets ordinaires, alors que les charmes peuvent influencer la conduite des êtres vivants.

Illusions: ces sorts servent à leurrer les sens ou l'esprit d'autrui. Les sorts faisant voir des choses qui ne sont pas là, entendre des bruits inexistants ou se souvenir de choses n'étant jamais arrivées sont des illusions.

Invocation/Evocation: ces sorts canalisent l'énergie magique pour créer des effets et des matériaux spécifiques. L'invocation fait généralement appel à l'intervention d'un agent plus élevé (à qui le sort est adressé), alors que l'évocation permet au magicien de forger directement l'énergie.

Nécromancie: c'est l'une des plus restrictives de toutes les écoles de magie. Son domaine est la mort ou la restauration aux créatures vivantes de la vitalité, d'un membre ou de la vie. Les sorts de cette école sont peu nombreux mais généralement puissants. Compte tenu des risques d'une existence d'aventurier les sorts de nécromancie sont généralement considérés comme très utiles.

Apprendre des Sorts

Que le personnage choisisse d'être mage ou de se spécialiser dans une école de magie, il doit bien apprendre ses sorts quelque part . Il n'est guère probable que même un magicien exceptionnel puisse étudier par luimême les arts mystiques. Il est beaucoup plus raisonnable que votre personnage ait été naguère l'apprenti d'un autre magicien. Ce maître bienveillant (sévère), aimant (brutal), compréhensif (coléreux), généreux (méchant) et loyal (sournois) a appris à votre personnage tout ce que celui-ci sait au début du jeu. Ensuite, lorsque le temps est venu, il l'a envoyé courir le vaste monde (jeté à la porte) avec un sourire et une bourrade amicale sur l'épaule (avec un coup de pied aux fesses, en ricanant).

Votre personnage a aussi pu étudier dans une université pour magiciens (si votre MD en autorise l'existence). Là, il a appris ses leçons sous l'oeil d'un maître ferme (méchant) mais patient (irritable) prêt à le féliciter de ses réussites (à le bâtonner à la plus petite erreur). Hélas les parents de votre personnage n'étaient pas riches et il a dû mettre un terme à ses études (lassé de ce mauvais traitement, il s'est enfui pendant la nuit).

Comme vous le voyez, votre personnage peut avoir acquis ses sorts de bien des manières.

L'une des bonnes choses qui proviennent de ces premières études est le livre de sorts initial du personnage. Il peut s'agir d'un cadeau de son école, à moins qu'il ne l'ait volé au tuteur détesté. Quoi qu'il en soit, le personnage commence le jeu avec un livre contenant au maximum quelques sorts de niveau 1. Le MD vous en donnera le niveau et la nature exacts. Lorsque le personnage partira en aventure, il aura l'occasion d'ajouter d'autres sorts à son répertoire.

Quand votre personnage franchit un niveau d'expérience, il est possible qu'il reçoive de nouveaux sorts. Ceci est laissé à l'appréciation du MD. Celui-ci pourra permettre au personnage de retourner voir son maître (en supposant qu'il l'ait quitté en bons termes) et d'ajouter quelques sorts à son livre. Votre personnage a la possibilité de recopier les sorts figurant sur le livre d'un autre personnage joueur (avec la permission



de celui-ci, bien sûr). Il est aussi possible qu'il doive attendre de trouver un livre contenant de nouveaux sorts. La manière dont il gagne ses sorts est choisie par le MD.

Dans tous les cas, avant qu'il n'inscrive un nouveau sort sur son livre, vous devez faire un tirage pour savoir s'il le comprend. Son pourcentage de chances d'y parvenir dépend de son intelligence, comme l'indique le Tableau 4. Il pourra être élevé ou abaissé si le personnage est un spécialiste.

Illusions

De tous les sorts, ce sont ceux de l'école de l'illusion qui posent le plus de problèmes. Il ne sont pas plus difficiles à lancer pour le personnage mais vous poseront plus de problèmes pour les mettre en scène, ainsi qu'au



MD pour en déterminer les effets. Les illusions sont basées sur la crédibilité, laquelle repose à son tour sur la situation et l'état d'esprit de la victime. Votre MD doit déterminer tout ceci pour les PNJs, ce qui est peut-être la tâche la plus simple. Vous, vous devez le jouer en assumant le rôle de votre personnage.

Les sorts de cette école se divisent en deux groupes principaux. Les *Illusions* sont des créations manipulant lumière, couleurs, ombres, sons et parfois même odeurs. Les illusions de haut niveau tiennent leur énergie d'autres plans et sont en fait quasi réelles, étant formées d'énergie extra-dimensionnelle. Les illusions communes créent des apparitions: elles ne peuvent rendre une créture ou un objet invisible mais peuvent les masquer en les faisant ressembler à autre chose.

Les Fantasmes n'existent que dans l'esprit de leurs victimes. Ces sorts ne sont jamais seulement quasi réels (les exceptions étant les sorts de *force fantasmatique* qui sont en fait plus des illusions que des fantasmes). Ils agissent sur l'esprit de la victime pour créer une réaction intense - la peur étant la plus commune.

La clef des illusions ou fantasmes réussis est leur crédibilité, laquelle dépend de trois facteurs principaux: ce que le magicien tente de faire, ce à quoi s'attend la victime et ce qui se passe au moment ou le sort est lancé. En combinant ces trois informations, le joueur et le MD devraient pouvoir créer et gérer des illusions et fantasmes raisonnables.

Lorsqu'il lance une illusion ou un fantasme, le magicien peut tenter de faire ce qu'il désire, dans les limites physiques du sort. La connaissance préalable de l'illusion utilisée n'est pas nécessaire mais cependant très utile.

Exemple: Supposons que Golmius décide de lancer un sort de Force Fantasmatique *et qu'il puisse choisir entre créer l'image d'un troll (créature qu'il a déjà vue et combattue) ou celle d'un spectateur (créature qu'il n'a jamais vue mais dont il a entendu d'effrayantes descriptions). Il peut utiliser soit sa mémoire pour créer un troll réaliste, soit son imagination pour créer quelque chose qui ressemblera ou non à un véritable spectateur. Le troll, basé sur son expérience personnelle, sera pourvu de nombreux détails - un gros nez, des verrues, une peau verte et squameuse. Il aura même la démarche traînante des trolls. Le spectateur, lui, sera beaucoup moins précis - juste une boule flottante avec un gros oeil et des pédoncules. Golmius n'en connait ni la taile, ni la couleur, ni le comportement.*

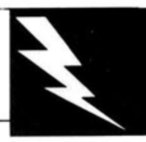
Le type d'image choisi par le magicien affecte la réaction de la victime. Si celle de l'exemple ci-dessus a déjà vu un troll et un spectateur, laquelle des deux apparitions sera la plus convaincante ? Celle du troll, bien entendu, car il ressemble à ce que connait la victime et agit de la manière qu'on attend de lui. Quant à l'autre créature, la victime ne la reconnaîtra peut-être même pas comme un spectateur, puisqu'elle ne ressemble à aucun de ceux qu'elle a rencontrés. Même si la victime n'a jamais vu ni troll ni spectateur, le troll sera toujours le plus crédible: il agit de manière réaliste, à l'inverse du spectateur. Il est donc conseillé aux magiciens des créer des choses qu'ils ont déjà vues, pour la même raison qu'on conseille aux écrivains d'écrire sur les sujets qu'ils connaissent.

La considération la plus importante est ensuite de savoir si le sort crée une chose à laquelle la victime s'attend. Laquelle de ces deux illusions serait la plus crédible - un dragon colossal s'envolant au-dessus d'un groupe de kobolds (créatures faibles et de petite taille) déchaînés, ou bien quelques ogres formant une ligne derrière eux ? La plupart des aventuriers auront du mal à croire qu'un dragon travaille avec des kobolds: il est trop puissant pour s'allier à un tel menu-fretin. Les ogres pourraient par contre fort bien s'associer avec des kobolds qui leurs servent d'esclaves et de chair à canon. L'une des règles de l'illusion est de créer quelque chose que la victime n'attend pas mais qu'elle peut aisément accepter.

L'illusion la plus crédible qui soit pourrait bien être celle d'un mur de pierre dans un souterrain, transformant ainsi un passage en cul de sac. A moins que la victime ne connaisse le couloir, elle n'a aucune raison de ne pas croire à la réalité du mur.

Dans un monde fantastique, il est bien sûr possible de croire beaucoup plus de choses que dans le monde réel. Dans celui-ci, il n'arrive jamais que des flammes jaillissent du néant, alors que cela peut se produire dans le monde fantastique. L'existence de la magie rend les victimes nettement plus propres à accepter des choses qui, selon notre logique, ne peuvent pas arriver. Une créature apparaissant de nulle part peut être une illusion ou bien avoir été conjurée. Il vous faut de même vous souvenir qu'un personnage bien joué connait les lois de son monde. Si un mur de flammes jaillit de nulle part, on cherchera le lanceur de sorts Un mur bloquant un couloir pourra donner l'envie de chercher des portes secrètes. Si l'illusion ne correspond pas à l'idée que se fait le personnage du fonctionnement des choses, il pourra devenir soupçonneux. C'est une faculté que vous devez fournir au vôtre et dont vous devrez vous souvenir lorsqu'il tente d'utiliser des illusions.

Ce qui nous amène au troisième facteur de crédibilité de l'illusion: celle-ci est-elle appropriée à la situation ? Comme noté précédemment, au cours de chaque rencontre donnée, la victime s'attendra à certains événements. Les meilleures illusions renforcent ces derniers à l'avantage de votre personnage. Imaginez que votre groupe rencontre un bataillon d'orques dans une forêt. Les monstres voient votre groupe armé et prêt à la bataille. Ils ne savent pas si vous êtes seuls



ou si vous formez l'avant-garde d'une troupe plus importante. Une bonne illusion pourrait consister à créer le scintillement du métal et des pointes de lances dressées derrière votre groupe. La subtilité est parfois utile. Les orques déduiront certainement de cette illusion que des renforts arrivent, ce qui suffira à les dissuader de vous attaquer.

Quoi qu'il en soit, il convient de considérer les limites de chaque sort pour déterminer si l'illusion est appropriée. Un sort de force *fantasmatique* n'affecte que la vue. Il ne crée ni son, ni lumière, ni chaleur. Dans l'exemple précédent, il n'aurait pas été crédible de créer une troupe de cavaliers galopant pour vous rejoindre. Où auraient été le martèlement des sabots, le craquement du cuir des selles, les cris de vos alliés, le cliquetis des armes tirées, le hennissement des chevaux ? Les orques ne sont peut-être pas très intelligents mais on ne les trompe tout de même pas aussi aisément. Un dragon apparaissant brutalement sans pousser de rugissement et sans répandre la moindre puanteur ne sera guère crédible lui non plus. Un illusionniste avisé connait toujours les limites de ses illusions et trouve le moyen d'en cacher les faiblesses à l'ennemi.

Un sort d'illusion dépend donc de sa crédibilité. Celle-ci est déterminée par la situation et un jet de protection. Dans des circonstances normales, ceux qui observent l'illusion bénéficient d'un jet de protection contre les sorts s'ils refusent activement d'y croire. Pour les personnages-joueurs, cette incrédulité est une action en soi et demande un round. Pour les PNJ et les monstres, un jet de protection normal est lancé si le MD le juge approprié. Si le magicien a intelligemment préparé une illusion réaliste, le jet de protection de la victime sera probablement entaché d'une pénalité. Si la victime se fie plus à son odorat qu'à sa vue, elle pourra au contraire bénéficer d'un bonus. Si le jet de protection est réussi, la victime identifie l'illusion. En cas d'échec, elle y croit. Un exemple de situation où des personnages joueurs peuvent bénéficier d'un bonus sur le jet de protection est lorsqu'ils disent qu'ils ne croient pas ce qu'ils voient - notamment s'ils peuvent donner pour cela de bonnes raisons.

En de rares circonstances, le jet de protection pourra automatiquement être réussi ou manqué, soit que l'illusion soit parfaite, soit qu'elle soit si fantaisiste que nul ne saurait y croire, même dans un monde fantastique. Sachez bien cependant que ces circonstances sont rares. Ne vous attendez pas à ce que vos personnages en bénéficient plus d'une fois ou deux.

Lors de nombreuses rencontres, certains membres du groupe croiront en une illusion alors que les autres verront ce qu'il en est réellement. En ce cas, il ne suffit pas de parler pour révéler la vérité aux victimes du sort: la magie a pris possession de leur esprit. De leur point de vue, ils voient un monstre horrible (ou quoi que ce soit d'autre), pendant que quelqu'un leur affirme que ce n'est pas réel. Ils savent que la magie peut affecter l'esprit des gens, mais en ce cas précis, est-ce bien le leur qui est atteint ? Dans le meilleur des cas, se faire désigner une illusion ne donne droit qu'à un autre jet de protection, avec un bonus de +4.

Les illusions ont d'autres limitations. Le magicien doit conserver à tout moment une apparence de réalité aux illusions qu'il crée. Faire surgir un groupe de guerriers suppose de dicter les coups qu'ils portent, ceux qu'ils manquent, les dégâts qu'ils infligent, leurs blessures apparentes, etc. C'est ensuite l'arbitre qui décide si les limites de la crédibilité ont été ou non dépassées. Maintenir une illusion requiert normalement une certaine concentration de la part du magicien, ce qui l'empêche de faire quoi que ce soit d'autre. S'il est dérangé, l'illusion s'évanouit.

Les illusions sont des sorts de tromperie, non de dégâts et de destruction. Elles ne peuvent donc pas être utilisées pour causer de réels dégâts. Lorsqu'une créature est prise dans l'explosion d'une boule de feu illusoire, ou déchirée par les griffes d'un troll illusoire, elle croit recevoir des dégâts. Le MD doit tenir compte de ces dégâts illusoires, tout en disant au joueur que son personnage les a vraiment reçus. Si le personnage reçoit suffisament de dégâts pour "mourir", il s'évanouit. Il lui faut alors faire un tirage de résistance aux chocs métaboliques (croyant les dégâts réels, son esprit pourrait causer un arrêt du coeur). Si le personnage survit, il reprend conscience au bout de 1d3 tours, ne souffrant plus de ses dégâts illusoires. Dans la plupart des cas, il réalise rapidement qu'il a eu affaire à une illusion.

Lorsqu'une illusion crèe une situation de mort inévitable, comme un bloc de pierre géant tombant du plafond, tous les personnages qui y croient doivent réussir un tirage de résistance aux chocs métaboliques. En cas d'échec, ils meurent - tués par la terreur que leur inspire l'illusion. S'ils réussissent le tirage, ils bénéficient d'un jet de protection supplémentaire, avec un bonus de +4. En cas de réussite, ils voient l'illusion pour ce qu'elle est. En cas d'échec, ils s'évanouissent pour 1d3 tours.

Les illusions ne permettent pas aux magiciens de défier les lois physiques. Un pont illusoire ne pourra soutenir le personnage qui y monte. Un mur illusoire ne pourra faire rebondir le caillou qu'on lance sur lui. Les créatures affectées tentent cependant de refléter au maximum la réalité de ce qu'elles voient. Un personnage tombant dans une fosse illusoire s'abattra au sol comme s'il avait réellement chu. Un autre pourra s'appuyer contre un mur illusoire sans se rendre compte qu'il n'y fait pas reposer son poids. S'il était brutalement poussé, il traverserait le mur qu'il croyait solide l'instant d'avant.

Les illusions de créatures n'ont pas forcément le même comportement que les créatures en question, pas plus qu'elles n'en possèdent les pouvoirs. Cela dépend du degré d'habileté du magicien et de la connaissance qu'a la victime de la créature. Les créatures illusoires utilisent la table de combat de leur créateur. Elles reçoivent des dégâts et meurent lorsque celui-ci le permet. Un orque pourrait continuer à se battre sans sembler recevoir de dégâts, même après avoir été frappé une centaine ou un millier de fois. Ses adversaires se douteront cependant de quelque chose bien avant cela. Les créatures illusoires peuvent posséder les capacités spéciales que leur créateur est capable de simuler (le souffle flamboyant d'un dragon, le pouvoir de régénération d'un troll ...) mais ne possèdent pas forcément les capacités invisibles des êtres simulés. Un magicien ne pourra jamais créer une illusion de basilic dont le regard changerait en pierre. Ces capacités peuvent cependant se manifester au travers des peurs de leurs victimes. Exemple: le guerrier Schtrömbrg rencontre un basilic illusoire. Il en a combattu auparavant et sait ce que peuvent faire ces créatures. Son regard croise accidentellement celui du monstre. A cause de ses propres peurs, Schtrömbrg doit réussir un tirage de résistance aux chocs métaboliques pour demeurer en vie. Mais s'il n'avait jamais rencontré de basilic auparavant et ignorait que le regard de la créature pouvait changer en pierre, son esprit n'aurait jamais pu engendrer la peur nécessaire à le tuer. L'ignorance est parfois une bénédiction !

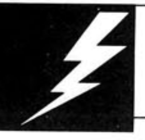
Sorts de Prêtre

Quoique produisant des effets parfois semblables à ceux des sorts de magicien, les sorts de prêtre ont une coloration générale assez différente. Le plus souvent, le rôle d'un prêtre est celui d'un défenseur ou d'un guide. La majorité de ses sorts sont donc destinés à aider les autres et à rendre service à la communauté dans laquelle il vit. Il possède peu de sorts offensifs, mais nombreux sont ceux qui peuvent être utilisés intelligemment pour défendre ou protéger.

Comme chez le magicien, c'est le niveau du prêtre qui détermine le nombre de sorts qu'il peut mémoriser. Il doit les choisir à l'avance, faisant preuve de sagesse et de perspicacité en sélectionnant ceux qu'il juge les plus utiles contre les épreuves qui l'attendent.

Contrairement au magicien, le prêtre n'a besoin ni de livre de sorts, ni de faire un tirage de compréhension des sorts. Les sorts de prêtre s'obtiennent d'une toute autre manière. A cet effet, le prêtre doit être fidèle à la cause de sa divinité. S'il a la foi (et la plupart l'ont), il peut prier pour obtenir des sorts, les demandant alors poliment et humblement. Dans des circonstances normales, ses sorts lui sont alors accordés.

La sélection de sorts dont dispose un prêtre est limitée par son niveau et par les différentes sphères de sorts (les sphères d'influence entre lesquelles sont divisés les sorts de prêtre figurent en page 34). Au sein des



sphères majeures de sa divinité, un prêtre peut utiliser tous les sorts d'un niveau donné, lorsque celui-ci lui devient accessible. Dès qu'il peut lancer des sorts de niveau 2, un druide peut donc utiliser tous les sorts de niveau 2 de la Sphère Végétale. En ce qui concerne les sphères mineures de la divinité, le prêtre n'a accès qu'aux trois premiers niveaux de sorts. La connaissance des sorts qui lui sont accessibles lui est elle aussi accordée par sa divinité à mesure qu'il avance en niveau.

Puisqu'il demande ses pouvoirs à une puissance importance - qu'il s'agisse de la divinité elle-même ou d'un agent de celle-ci - le prêtre doit prier pour obtenir des sorts. Les conditions de la prière sont identiques à celles du temps d'étude du magicien. Il est donc clair que le prêtre a intérêt à demeurer en accord avec sa divinité, en actions et en paroles. Les prêtres qui négligent leurs devoirs ou leurs croyances ou qui dissimulent des pensées imprudentes, s'aperçoivent vite que la divinité possède un moyen de sanction immédiat: refuser de lui donner des sorts, en signe de nette désapprobation. Pour une infraction légère, la divinité pourra refuser de donner des sorts mineurs. Pour une infraction plus grave, elle pourra refuser de donner des sorts majeurs, voire n'en accorder aucun. Cet état de fait peut changer si le personnage commence immédiatement à se racheter. Dans le cas d'une faute mineure, il n'a peut-être besoin que d'être un peu plus vigilant. Une transgression sérieuse pourrait exiger un service spécial, tel qu'une quête ou un grand sacrifice de richesses. C'est votre MD qui décidera de ces choses si votre personnage a le malheur de dévier du sentier droit mais étroit de sa religion.

Le MD peut également décider que tous les dieux ne sont pas égaux et que ceux dont le pouvoir est moindre ne peuvent accorder certains sorts. Si cette règle optionnelle est utilisée, les puissances ayant un statut de demi-dieu ne peuvent accorder que des sorts de niveau 5 au maximum, de niveau 6 pour les divinités mineures, tandis que les divinités majeures disposent de tous les sorts. Il vous faudra vous renseigner à ce sujet lorsque vous créerez votre personnage (et déciderez de la divinité qu'il révère), afin d'éviter toutes mauvaises surprises ultérieures.



Lancer des Sorts

Prêtres et magiciens sont régis en ce domaine par les mêmes règles. Pour lancer un sort, le personnage doit tout d'abord avoir mémorisé celui-ci. Un sort qui n'est pas mémorisé ne peut être lancé. Le lanceur doit pouvoir parler (ne pas être baillonné ou sous l'effet d'un sort de *silence*) et avoir les deux bras libres. (Il est à noter que la règle optionnelle des composantes des sorts - paragraphe suivant - peut venir modifier ces conditions). Si le sort vise une personne, un endroit ou une chose, le personnage doit voir sa cible. Il ne suffit pas de lancer une *boule de feu* à 150 pieds en avant, dans l'obscurité. Le personnage doit voir le point d'explosion et l'espace l'en séparant. De même un *projectile magique* (qui touche toujours sa cible) ne peut être tiré au milieu d'un groupe de bandits avec pour mission de frapper le chef: pour cela, le magicien doit voir et pouvoir identifier sa cible.

Une fois l'incantation commencée, le personnage doit rester immobile. Il est impossible de lancer un sort lorsqu'on se trouve sur une monture agitée ou dans un véhicule, à moins que des efforts particuliers soient déployés pour stabiliser et protéger le personnage. Il est donc impossible de lancer un sort lorsqu'on se trouve sur un cheval lancé au galop. Il est également impossible à un magicien ou à un prêtre de lancer des sorts depuis le pont d'un bateau, pendant une tempête. Il le pourrait cependant s'il se trouvait sous le pont, protégé du vent et des vagues. Alors qu'il n'est normalement pas possible de lancer un sort depuis un char en mouvement, un personnage stabilisé et soutenu par d'autres pourrait y parvenir. Le MD devra trancher lorsque se présenteront de telles circonstances extraordinaires.

Durant le round pendant lequel le sort est lancé, le personnage ne peut bouger pour esquiver les attaques qui lui sont portées. Les lanceurs de sorts ne disposent donc pas de leur bonus de Dextérité à la Classe d'Armure lorsqu'ils sont en train d'incanter. De plus, s'il est frappé par une arme ou rate un jet de protection avant que le sort soit lancé, sa concentration est brisée. Le sort se dissout en un pétillement d'énergie inutile et disparait de la mémoire du personnage jusqu'à ce qu'il puisse être à nouveau mémorisé. S'ils ont l'ambition de lancer des sorts, il est conseillé aux personnages qui le peuvent de ne pas se tenir au premier rang des batailles.

Composantes des Sorts (Règle Optionnelle)

Lorsque votre personnage lance un sort, on suppose qu'il fait quelque chose pour l'activer. Il pourra prononcer quelques mots, agiter deux ou trois fois la main, gigoter les orteils, avaler une araignée vivante, etc. Mais les règles standard ne vous obligent pas à savoir exactement ce qu'il fait pour lancer le sort. Une partie de cette question peut être



résolue si le MD utilise la règle des composantes des sorts.

Les actions requises pour lancer un sort sont divisées en trois groupes: verbales, somatiques (gestes) et matérielles. La description de chaque sort (à partir de la page 131) précise les combinaisons de ces composantes nécessaires pour lancer le sort. Les composantes verbales exigent que le personnage parle clairement (sans être réduit au silence en aucune façon). Les composantes somatiques requièrent la liberté de mouvement (le personnage ne peut donc être ni attaché, ni tenu). Les composants matériels * doivent être lancés, lâchés, brûlés, mangés, brisés ou traité de toute autre façon nécessaire pour que le sort fonctionne. Bien que la description exacte des mots et des gestes requis ne figure pas dans ces pages, vous y trouverez la liste des composants matériels. Certains de ceux-ci sont communs et faciles à obtenir. D'autres sont rares ou extrêmement chers. Quel que soit le composant, il est automatiquement détruit ou perdu lorsque le sort est lancé, à moins que la description de celui-ci ne le précise expressément.

Si la règle optionnelle des composantes est utilisée dans votre campagne, votre magicien ou votre prêtre devra disposer des composants matériels requis pour lancer ses sorts. Sans eux, il ne peut rien, même s'il a mémorisé les sorts. Afin de simplifier le jeu, il est préférable de supposer que tout lanceur de sorts dispose d'une réserve des objets usuels dont il pense avoir besoin - cire, plumes, peinture, sable, baguettes et laine par exemple. En ce qui concerne les composants rares et chers, votre MD a parfaitement le droit de vous faire faire des efforts particuliers pour les obtenir. On ne peut tout de même pas supposer que votre personnage dispose d'une perle de grande valeur chaque fois qu'il en a besoin !

Les trois différents aspects des composantes de sorts changent également les conditions dans lesquelles votre personnage peut lancer ses sorts. Il n'a plus besoin d'être capable de parler, de bouger ou d'utiliser tel ou tel objet. Il lui suffit de respecter les composantes requises. Ainsi un sort n'ayant que des composantes verbales pourrait être utilisé par un lanceur de sorts nu et ligoté. Un autre, ne requérant que des gestes, pourrait être lancé en plein milieu d'un sort de silence. La plupart des sorts réclament une combinaison de composantes mais les lanceurs de sorts avisés en créent souvent de nouveaux, qui ne réclament qu'un simple geste ou un seul mot, ce qui leur permet de prendre leurs ennemis par surprise.

(*) Note sur la terminologie : les sorts ont une composante *verbale,* une *composante somatique et* une *composante matérielle mais cette dernière est elle même constituée de* composants matériels, *c'est-à-dire d'éléments matériels nécessaires au lancement du sort. (NDT)*

Recherche Magique

L'une des capacités, souvent ignorée, des magiciens et des prêtres, est la recherche magique. Bien que les listes de sorts des deux groupes offrent une grande variété de moyens et d'effets, le personnage-joueur avisé peut rapidement prendre l'avantage en créant ses propres sorts. Alors que d'autres pourront tomber rapidement dans de lassants et prévisibles stéréotypes (" Regardez, un mage ! Préparez-vous pour la boule de feu, les enfants !), un personnage entreprenant pourra causer de soudaines (et mauvaises) surprises !

Bien que votre MD dispose des règles gérant la recherche de sorts, vous devez tout de même savoir certaines choses concernant ce processus. Tout d'abord qui dit recherche dit que vous allez travailler en conjonction avec le MD à l'extension du jeu. Ce n'est pas un travail qu'il peut accomplir pour vous ! Sans vous, il ne se produit rien. Deuxièmement, quoi que cherche votre personnage, il ne peut s'agir d'un sort plus puissant que ceux qu'il est actuellement capable de lancer. Si c'est le cas, il vous faudra attendre d'être capable de lancer des sorts de niveau au moins égal. (Un magicien de niveau 1 ne pourra par exemple jamais créer de sort aussi puissant qu'une *boule de feu.* Il lui faudra attendre d'être capable de lancer un tel sort.) Enfin, il vous faudra être patient et accepter que votre personnage perde du temps: il ne va pas créer son sort immédiatement. La recherche est également coûteuse, ce qui permettra sans doute au MD de soulager votre personnage de son trop-plein monétaire. Mais après-tout, quel meilleur moyen de dépenser son argent pour un lanceur de sorts ?

Sachant ces choses, il vous faudra tout d'abord rédiger une description du sort que vous désirez créer. Assurez-vous d'y inclure la nature des composantes, des jets de protection, la portée, la durée et tous les autres renseignements qui se trouvent dans les descriptions de sorts normales. Lorsque vous donnerez la description écrite au MD, expliquez-lui ce que vous désirez que le sort accomplisse (on n'exprime pas toujours bien ce qu'on pense par écrit et une discussion avec le MD est encore le meilleur moyen d'éviter toute confusion). Après cela, il acceptera ou refusera votre sort. C'est un choix personnel et tous les MDs ne vous feront pas la même réponse. Ne vous butez pas en cas de refus: tentez de déterminer quels changements doivent être apportés au sort pour le rendre acceptable. Il est sans doute possible de trouver un terrain d'entente.

Cela fait, le personnage peut tenter de créer le sort. il faut vous attendre à ce que cela prenne un certain temps. Il finira cependant par réussir, bien que le résultat ne soit pas forcément conforme à ce qu'il attendait. Votre MD pourra le réviser, en réduisant par exemple la zone d'effet ou les dégâts infligés. Tout ce qui vous reste à faire ensuite est de nommer le sort. Il est recommandé que le nom choisi soit suffisament pompeux, comme "Rouleau Compresseur Maléfique de Dalgar". Après tout, vous voulez quelque chose qui impressionne le badaud.

Descriptions des Sorts

Les sorts sont classés par groupe (prêtre ou magicien) et par niveau, à partir de la page 131. Au sein de chaque niveau, ils figurent par ordre alphabétique. Les renseignements importants suivants sont placés au début de chaque description:

Nom: Chaque sort est identifié par un nom. On trouvera entre parenthèses après celui-ci l'école à laquelle appartient le sort (pour les magiciens). Lorsque plusieurs sont citées, il leur est commun.

Certains sorts sont réversibles (on peut les lancer pour obtenir un effet inverse de celui du sort standard). Cette particularité est signalée après le nom du sort. Les prêtres ayant des sorts réversibles doivent en mémoriser la version désirée. Exemple: un prêtre désirant obtenir le sort *blessures légères* doit demander cette forme du sort *soins des blessures légères* tandis qu'il prie et médite. Signalons que de sévères pénalités pourront s'appliquer si ce choix est normalement contraire à l'alignement du prêtre (parmi les sanctions possibles, nous proposons l'impossibilité d'acquérir des sorts spécifiques, un niveau de sorts entier, voire tous les sorts pendant une certaine période). Le résultat (s'il y en a un) dépend de la réaction de la divinité du prêtre, telle que le MD la détermine.

Les sorts de magicien réversibles fonctionnent de la même façon. Lorsque le sort est appris, ses deux formes sont consignées dans le livre du magicien. Celui-ci doit cependant décider de la version du sort qu'il désire lancer avant de mémoriser celui-ci - à moins que la description du sort ne le précise. Exemple: un magicien ayant mémorisé *transformation de la pierre en chair* et désirant lancer *transformation de la chair en pierre* doit attendre de pouvoir mémoriser cette dernière forme du sort, soit huit heures de repos plus le temps d'études nécessaire. S'il peut mémoriser deux sorts de niveau 6, il peut retenir deux fois la même version du sort ou chaque version une seule fois.

Ecole: Après le nom du sort, entre parenthèses, se trouve celui de l'école de magie à laquelle il appartient. Pour les magiciens, cela définit les sorts que peut apprendre un spécialiste, selon son école. En ce qui concerne les sorts de prêtre, l'école ne figure que dans un but indicatif, pour signaler à laquelle le sort est censé appartenir, au cas où le MD aurait besoin de le savoir pour une question de résistance à la magie (comme la résistance des elfes aux sorts de charme).

Sphère: N'apparaissant que pour les sorts de prêtre, ceci signale la ou les sphères auxquelles ils appartiennent.

Portée: Elle mesure la distance entre le lanceur du sort et l'endroit où celui-ci commence ou prend effet. Un " 0 " indique que le sort ne peut être utilisé que sur le lanceur du



sort lui-même, l'effet s'intégrant à lui ou en émanant. "Toucher" signifie que le sort peut être utilisé sur d'autres créatures si le lanceur parvient à les toucher. Sauf précision contraire, tous les autres sorts sont centrés en un point visible par le lanceur et se trouvant à portée. Si on le désire, ce point peut être constitué par une créature ou par un objet. En général, les sorts qui touchent un nombre limité de créatures au sein d'une certaine zone affectent tout d'abord celles qui se situent le plus près du centre, à moins que d'autres paramètres ne rentrent en jeu (tels que niveau ou Dé de Vie). Les sorts ne peuvent être lancés par des ouvertures étroites que si leur énergie et la vision du lanceur peuvent franchir simultanément ces ouvertures. Un magicien se tenant devant une meurtrière peut lancer des sorts à travers celle-ci. Lancer une boule de feu à travers un petit trou de serrure est une toute autre affaire.

Composantes : C'est l'énoncé des catégories de composantes requises. V pour verbales, S pour somatiques et M pour matérielles. Lorsque des composants matériels sont requis, la liste en est donnée dans la description du sort. Ces composants sont consumés lorsque le sort est lancé, sauf précision contraire. Les symboles sacrés des clercs ne le sont cependant pas. Dans le cas où les composants matériels sont utilisés à la fin du sort (*action libre, changement de forme,* etc.), leur destruction prématurée entraîne la fin de celui-ci.

Durée: Il s'agit de la durée de l'énergie magique du sort. Les sorts instantanés prennent effet au moment où ils sont lancés et se dissipent aussitôt, bien que leur résultat puisse être permanent et impossible à modifier par des moyens normaux. Les sorts permanents durent jusqu'à ce qu'ils soient annulés par un moyen quelconque, généralement par une *dissipation de la magie.* Certains sorts ont une durée variable. Dans la plupart des cas, le lanceur ne peut choisir la durée de ses sorts. Le joueur doit tenir un décompte du temps pour ceux qui possèdent une durée fixe (comme 3 rounds/niveau). Pour les sorts à durée variable (3 + 1d4 rounds), c'est le MD qui fait les tirages et en garde le résultat secret. Il pourra vous avertir de l'imminence de l'expiration du sort mais rien ne permet généralement de la ressentir. Demandez à votre MD de quelle manière il traite ce cas.

Il existe des sorts auxquels le lanceur peut mettre fin à volonté. Pour ce faire, il doit se trouver à portée du centre de l'effet du sort - la même portée que celle du sort lui-même. Il lui faut également pouvoir prononcer les paroles qui renvoient le sort au néant. Il est à noter que seul le lanceur du sort peut ainsi en annuler l'effet.

Temps d'Incantation: Il est important si les règles optionnelles de temps d'incantation sont utilisées. Si seul un chiffre est donné, il est ajouté au dé d'initiative du lanceur. Si le sort requiert une incantation d'un ou de plusieurs rounds, il ne prendra effet qu'à la fin du dernier. Si Dalgar lance par exemple un sort lui demandant 1 round, celui-ci prendra effet à la fin du round au cours duquel le mage a commencé son incantation. Si l'incantation demande trois rounds, le sort prend effet à la fin du troisième. Les sorts demandant un ou plusieurs tours d'incantation prennent effet à la fin du tour indiqué.

Zone d'Effet: C'est l'énoncé des créatures, du volume, des dimensions, du poids, etc. qui peuvent être affectés par le sort. Les sorts dont la zone est un volume modelable par le lanceur auront une taille minimum de 10 pieds dans toutes les directions, à moins que leur description ne précise le contraire. Par exemple, un nuage occupant le volume d'un cube de 10 pieds d'arête par niveau du lanceur, pourra s'étendre, s'il est lancé par un magicien de niveau 12, sur 10'x10'x120', sur 20'x20'x30', ou toute autre combinaison de douze cubes de 10 pieds d'arête. A moins d'être spécifiquement autorisées, les combinaisons telles que 5'x10'x240' ne sont pas utilisables.

Certains sorts (tels que *bénédiction*) affectent les amis ou les ennemis du lanceur. Dans tous les cas, ces termes font référence à la perception du lanceur au moment où le sort est lancé. Par exemple un personnage chaotique bon allié à un clerc loyal neutre bénéficierait du sort de bénédiction de ce dernier.

Jet de Protection: Ceci indique si le sort autorise un jet de protection à sa cible, ainsi que les effets de la réussite de ce jet : "Annule" signifie que le sort n'a absolument aucun effet ; "1/2" signifie que la victime ne reçoit que la moitié des dégâts normaux ; "Aucun" signifie que le sort n'autorise pas de jet de protection.

Les ajustements de Sagesse aux jets de protection s'appliquent aux sorts d'Enchantement/Charme.

Les barrières physiques solides fournissent des bonus aux jets de protection et des réductions de dégâts. La couverture et la dissimulation pourront affecter les jets de protection et les dégâts (le MD dispose d'autres renseignements à ce sujet).

Une créature réussissant son jet de protection contre une attaque n'ayant pas d'effets physiques apparents (tels que *immobilisation, charme* ou *réceptacle magique*) peut, si le MD le désire, sentir une force précise ou un titillement, caractéristiques d'une attaque magique. Mais les effets exacts du sort ou la capacité utilisée par une créature ne peuvent en être déduits.

L'équipement porté par un personnage, ainsi que ses possessions, sont supposés réussir leur jet de protection contre les attaques spéciales si le personnage réussit le sien propre. S'il le rate, ou s'il s'agit d'une forme d'attaque particulièrement puissante, les possessions devront elles aussi réussir un jet de protection (ceux des objets - voir GDM - ou celui de leur propriétaire). Lorsque cela se produira, le MD ne manquera pas de vous en informer.

Tout personnage peut volontairement rater un jet de protection. Ceci permet à un sort ou à une attaque similaire, faisant normalement bénéficier d'un jet de protection, d'avoir son plein effet sur le personnage. De la même manière, toute créature peut volontairement annuler sa résistance à la magie pour permettre à un sort de fonctionner automatiquement lorsqu'il est lancé sur elle. Il n'est pas toujours besoin d'être volontaire pour renoncer à réussir un jet de protection ou de résistance à la magie. On peut y être poussé par la ruse. Si le personnage est persuadé d'annuler sa résistance, le sort qu'il recevra aura son plein effet, même si ce n'est pas celui auquel il s'attendait. La victime doit consciemment choisir d'annuler sa résistance: il ne suffit pas de la prendre par surprise. Exemple: un personnage ne bénéficierait pas de jet de protection si le mage de son groupe lui jetait une boule de feu après lui avoir promis un sort de *lévitation.* Il appartient au MD de déterminer les moments où les PNJs abaissent ainsi leur garde. Lorsque vous désirez annuler la résistance de votre personnage, vous devez en avertir le MD.

Description du Sort: Ce texte fournit une description complète du fonctionnement et des effets du sort. Il en couvre la plupart des usages typiques, s'il y en a plusieurs, mais ne peut prévoir toutes les applications que sauront inventer les joueurs. Dans ce type de cas, le texte devrait cependant fournir des conseils permettant de gérer la situation.

Les sorts à fonctions multiples permettent au lanceur de sélectionner celle qu'il désire utiliser au moment où il lance le sort. L'utilisation d'une des fonctions d'un sort à fonctions multiples est généralement plus faible qu'un sort à fonction unique du même niveau.

Les effets de sorts procurant bonus ou pénalités aux caractéristiques, aux tirages d'attaque, de dégâts, aux jets de protection, etc., ne sont généralement pas cumulatifs entre eux, ni avec d'autres formes de magie: seul l'effet le plus puissant est obtenu. Exemple: un guerrier boit une *potion de force de géant* puis reçoit le sort de magicien de niveau 2 *force.* Seule la magie la plus puissante (celle de la potion) est active. Néanmoins, lorsque sa durée sera épuisée, le sort de *force* sera lui encore en action, jusqu'à ce qu'il expire à son tour.

Chapitre 8: Expérience



Après qu'un personnage s'est lancé dans la vie et a survécu à sa première aventure, le joueur a connu l'excitation des jeux de rôles, mais qu'a gagné le personnage lui-même ? S'il ne s'améliore pas, il ne pourra jamais survivre aux terribles dangers que recèle le monde de AD&D, moins encore les surmonter.

Heureusement, tel n'est pas le cas ; Chaque fois qu'un personnage part en aventure, il apprend quelque chose. Il pourra en apprendre un peu plus sur ses limites physiques, rencontrer une créature qu'il n'avait jamais vue auparavant, tenter d'utiliser un sort encore inconnu ou découvrir une nouvelle curiosité de la nature. De plus, toute son expérience n'est pas forcément positive: après avoir détruit la moitié de son groupe par une boule de feu mal placée, un magicien apprendra sans doute (mais ce n'est pas garanti) à accorder plus d'attention aux portées et aux zones d'effet ; après avoir couru sus à un basilic, un guerrier pourra apprendre que la prudence est une meilleure tactique face à ce genre de bête (à condition que les autres personnages puissent le refaire passer de l'état de pierre à celui de chair). Quelle que soit la méthode, le personnage a appris quelque chose.

Certains des talents et des informations appris au cours du jeu peuvent être appliqués directement. Lorsqu'un magicien fait rôtir ses amis à l'aide d'une boule de feu mal placée, le joueur apprend à accorder plus d'attention à la zone d'effet de ce sort. Bien que le joueur ait commis l'erreur et que son personnage n'ait fait que la traduire en actes, les amis du joueurs apprendront tout de même à garder leurs personnages à distance respectable du sien.

Le bénéfice de ce type d'enseignement est direct et immédiat. Les personnages sont avantagés car chacun des joueurs comprend mieux ce qu'il convient de faire et où il convient d'aller.

Un personnage peut aussi s'améliorer en augmentant sa puissance. Bien que le joueur puisse améliorer sa propre technique il ne peut donner abitrairement plus de points de vie, plus de sorts ou une meilleure chance de toucher ses adversaires à son personnage. Ces capacités s'obtiennent en gagnant des points d'expérience (PX).

Un point d'expérience est la mesure concrète de l'avancement du personnage. Il représente une grande quantité de facteurs abstraits: confiance en soi améliorée, exercices, jugement et entraînement sur le terrain. Lorsqu'un personnage accumule suffisamment de points d'expérience pour franchir un niveau d'expérience, ces facteurs abstraits se traduisent par une amélioration notable des capacités du personnage. La nature et le rythme de ces améliorations dépendent de la classe du personnage.

Points d'Expérience Collectifs

Les points d'expériences sont la récompense des actes des personnages, lesquels sont généralement liés aux buts de leurs aventures Tous les personnages participant à une aventure donnée reçoivent donc un certain nombre de points d'expérience pour avoir vaincu obstacles ou ennemis. La coopération étant importante, les points d'expérience dûs à des victoires contre des ennemis sont répartis entre tous les membres du groupe, sans tenir compte de leurs actions. Qui peut dire que le magicien qui se tenait prêt à lancer un sort au cas où les choses tourneraient mal n'aurait pas pu se révéler indispensable ? Ou que le barde qui gardait la porte de sortie du groupe n'acomplissait pas une tâche importante ? Un personnage qui ne manie jamais l'épée pourra cependant se montrer plein de bons conseils ou de suggestions importantes en matière de tactique. De plus le magicien et le barde peuvent eux aussi apprendre par les actes des autres.

Points d'Expérience Individuels

Les personnages-joueurs gagnent également des points d'expérience pour leurs actions individuelles, comme le détermine leur classe. Chaque personnage gagne généralement des points pour des actions correspondant à son groupe. Les combattants obtiennent des points d'expérience supplémentaires pour avoir vaincu des créatures. Plus la bataille a été rude, plus grand est le nombre de points d'expérience. Le magicien qui se promène dans les bois et lance ses sorts sans raison ne gagne pas de points d'expérience ; celui qui lance un *éclair* sur un spectateur * en fait là un usage utile: il gagne donc des points d'expérience. Les magiciens peuvent également en obtenir en créant de nouveaux sorts ou en fabriquant des objets magiques. Les prêtres peuvent gagner des points d'expérience en prêchant et en mettant leurs pouvoirs au service de leur dieu. Les larrons, toujours un peu filous, gagnent de l'expérience en utilisant leurs talents spéciaux et en trouvant ou en gagnant de l'or.

Un personnage pourra également recevoir des points d'expérience pour les actions du joueur. Si un joueur réussit bien à créer un personnage et à l'incarner, le MD peut donner des points d'expérience au personnage dont le rôle a été bien joué. Si le joueur est totalement plongé dans le jeu et y prend une part prépondérante, le personnage recevra là aussi des points d'expérience. Si le joueur utilise sa tête pour trouver une excellente idée, il pourra en être de même.

(*) Le monstre, pas la personne innocente qui regarde un spectacle.

Enfin, un personnage pourra gagner des points d'expérience en achevant avec succès une aventure ou en atteignant un but fixé par le MD. Bien qu'un joueur puisse avoir une bonne idée de ce qu'est censé accomplir son personnage, il ne saura pas si cela va lui rapporter des points d'expérience avant de réellement recevoir ceux-ci. Il n'existe cependant aucune règle stipulant qu'un MD doive toujours procéder ainsi, ni même qu'il doive accorder quoi que ce soit à un joueur.

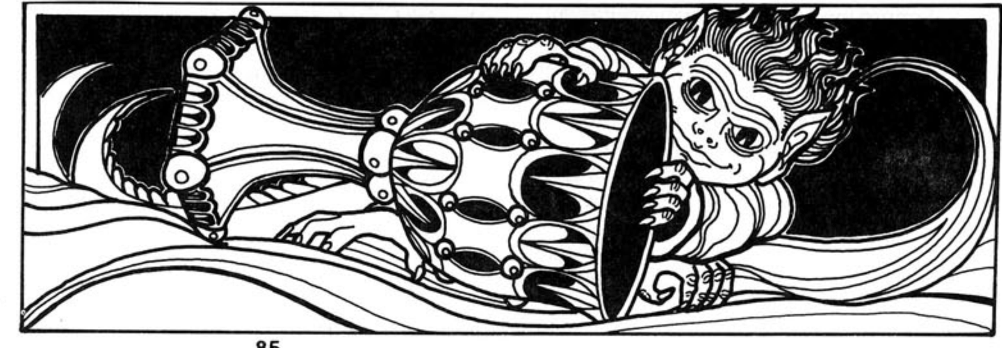
Entraînement

Même lorsqu'un personnage a accumulé assez de points d'expérience pour atteindre le niveau suivant, le MD n'est pas forcé de lui accorder un avancement immédiat. Il pourra lui assigner tout d'abord une période d'entraînement durant laquelle il pratiquera ses talents sous l'égide d'un tuteur, prenant les connaissances brutes qu'il a acquises et les transformant en améliorations notables. Cela ne prend en moyenne que quelques semaines (en fonction de l'habileté du tuteur) et s'effectue généralement en dehors des périodes d'aventures.

Le MD peut aussi décider que les circonstances ne se prêtent pas à ce qu'un personnage change de niveau, par exemple si une séance de jeu s'achève en laissant les personnages au fond d'un complexe minier abandonné. Le groupe vient juste de finir d'abattre une bande de gnolls et devra affronter d'autres dangers similaires avant de remonter à la surface. le MD décide que les personnages ne recevront pas de points d'expérience avant qu'ils n'aient quitté la mine car il ne veut pas les voir changer de niveau au beau milieu d'une aventure. Il en a parfaitement le droit. Si les personnages survivent à l'aventure, ils en profiteront sans aucun doute, que ce soit en points d'expérience ou en connaissances nouvelles.

Où se Trouvent les Règles Détaillées

Le texte précédent a abordé des règles générales concernant la raison pour laquelle les personnages gagnent des points d'expérience et la manière dont ils le font. Mais c'est le MD qui détermine la quantité exacte de PX que reçoit chaque personnage: les règles détaillées traitant de la répartition de l'expérience figurent donc dans le GDM.





Chapitre 9 : Combat

AD&D© est fait pour procurer aux joueurs une sensation d'excitation et de danger. Les personnages bravent les périls inconnus de souterrains moisis et d'étendues sauvages couvertes d'épines, combattant des monstres hideux et des ennemis maléfiques. Il est donc important que tous les joueurs connaissent les règles de base gérant les combats.

Afin de créer la sensation de danger désirée, les règles du combat doivent être complètes, mais aussi facilement utilisables et suffisamment enthousiasmantes pour créer une image nette dans l'esprit des joueurs. Dans AD&D les combats autorisent autant d'actions et d'issues que peut en produire l'imagination. Savoir que tout peut arriver - car les règles le permettent - engendre l'enthousiasme de tous les participants.

Au delà de la Force Brutale

Aussi important que soit le combat au sein d'AD&D, il n'en est pas la finalité. Il ne représente qu'un moyen permettant aux personnages de se sortir de certaines situations. S'ils ne savaient que combattre, le jeu deviendrait rapidement ennuyeux - toutes les rencontres se ressembleraient. Pour cette raison, ce chapitre s'écartera souvent des questions de force brutale.

En plus des mécanismes de base permettant de déterminer les coups qui atteignent ou manquent leur cible, les règles suivantes traitent de sujets comme l'action de repousser des morts vivants, les moyens de défense et d'attaque spéciaux, le poison, les exploits héroïques et bien d'autres.

Définitions

De nombreux termes sont utilisés tout au long des règles du combat. Pour assimiler celles-ci, les joueurs doivent comprendre le vocabulaire, aussi un bref glossaire figure-t-il ci-dessous. Tous les termes seront détaillés au cours du chapitre.

Classe d'Armure (CA) : c'est l'indice de protection d'un certain type d'armure. Dans certaines circonstances, la CA est modifiée par le montant de la protection que peut perdre ou gagner un personnage selon la situation dans laquelle il se trouve. Etre accroupi derrière un rocher, par exemple, augmente sa Classe d'Armure. Etre attaqué par derrière l'abaisse.

L'Armure fournit une protection en réduisant les chances pour qu'une attaque réussisse à toucher le personnage (et à lui causer des dégâts). L'armure n'absorbe pas les dégâts: elle les empêche. Un guerrier en armure complète constitue peut-être une cible facile et lente, mais pénétrer l'acier pour lui infliger des dégâts n'est pas chose aisée.

La Classe d'Armure se mesure sur une échelle allant de 10, la pire (aucune armure), à -10, la meilleure (armure magique extrémement puissante). *Plus le chiffre est bas, plus l'armure est efficace.* Les boucliers peuvent eux aussi améliorer la CA d'un personnage (voir page 73).

La situation dans laquelle se trouve un personnage et ses capacités, peuvent également affecter sa Classe d'Armure. Une grande Dextérité donne par exemple un bonus, mais un personnage en bénéficiant peut le perdre s'il est attaqué par derrière.

Combat à Distance : se produit chaque fois qu'un projectile est tiré, lancé, jeté ou propulsé de manière quelconque. Le combat rapproché suit les mêmes règles de base que la mêlée, mais certains modificateurs, certaines situations, ne s'appliquent qu'a lui.

Dégâts : c'est ce qu'un personnage se voit infliger lorsque son adversaire réussit à lui porter un coup. Les dégâts peuvent aussi résulter de l'absorption de poison, du feu, d'une chute, de l'acide ou de quoi que ce soit de vaguement dangereux existant dans le monde réel. Les dégâts de la plupart des attaques se mesurent en *points de vie.* Chaque fois qu'un personnage est frappé, il reçoit un certain nombre de points de dégâts ce nombre peut être aussi faible que 1, ou aussi important que 80 ou plus. Ces points sont soustraits de son total actuel de points de vie. Lorsque celui-ci arrive à 0, le personnage est mort.

Initiative : l'initiative détermine l'ordre des événements au cours d'un round de combat. Comme de nombreuses choses, elle est déterminée par un mélange d'habileté, de circonstances et de hasard.

Au début de chaque round de combat, les deux parties font un tirage d'initiative, qui pourra être modifié par les capacités des combattants et par la situation. Celle qui obtient le résultat modifié le plus bas agit le premier.

Jets de Protection : ils mesurent la résistance d'un personnage à des types d'attaques spéciaux - poison, magie et attaques affectant l'intégrité du corps et de l'esprit d'un personnage. Les jets de protection deviennent plus faciles à réussir à mesure que le personnage progresse en niveaux. La Dextérité et une force mentale générale aident à aiguiser les sens. L'expérience rend les jets de protection plus faciles.

Mêlée : situation au cours de laquelle les personnages combattent au corps à corps, que ce soit avec poings, dents, griffes, épées, haches, piques ou autre chose. La Force et la Dextérité sont deux atouts importants au cours d'une mêlée.

Surprise : peut se produire chaque fois que des personnages rencontrent à l'improviste un autre groupe (monstres, chevaliers maléfiques, paysans, etc.). La surprise représente ce qui arrive lorsque l'une des parties - une personne ou un groupe - est prise de court, incapable de réagir avant d'avoir retrouvé ses esprits. S'ils ne sont pas surpris, ses adversaires disposent d'un round d'action entier avant qu'elle ne récupère. Il est tout à fait possible que les deux parties soient surprises au cours d'une même situation.

Attaquer en profitant de la surprise confère des bonus au tirage d'attaque (voir Tableau 51). Si un personnage surpris doit lancer un jet de protection, ses chances de le réussir seront amoindries.

La surprise est déterminée par un tirage qui s'effectue généralement au début d'une rencontre. Elle est très imprévisible, aussi le résultat n'est-il modifié que par très peu de facteurs.

TAC0 : il s'agit du sigle de la formule "Toucher Armure Classe 0". Il s'agit du nombre qu'un personnage, un PNJ ou un monstre doit obtenir pour attaquer avec succès une Armure de Classe 0. Le TAC0 dépend du groupe et du niveau du personnage (voir Tableau 53, page 91). On peut se servir de cette valeur pour déterminer le nombre nécessaire pour toucher n'importe quelle Classe d'Armure. Le TAC0 est recalculé chaque fois qu'un personnage franchit un niveau. Son utilisation accélère considérablement le jeu lors des combats.

Le Tirage d'Attaque

Le tirage d'attaque est au coeur du système de combat. Il s'agit du jet de dé déterminant si une attaque est réussie ou non. Le nombre dont à besoin un joueur pour faire un tirage d'attaque réussi est aussi appelé "valeur de toucher", ou tout simplement " toucher ".

Les tirages d'attaque sont utilisés pour les attaques utilisant épées, arcs, rochers et autres armes, ainsi que les coups de poing, les plaquages et autres attaques à main nue. On les utilise également pour régler de nombreuses actions potentiellement dangereuses qui demandent de la précision (comme lancer un caillou sur une cible de petite taille ou lancer une épée à un membre de son groupe au milieu d'un combat).

Calcul de la Valeur de Toucher

Le premier pas pour faire un tirage d'attaque consiste à trouver le nombre nécessaire pour toucher sa cible. Soustrayez la Classe d'Armure de la cible du TAC0 de l'attaquant (si elle est négative, il faut bien entendu l'ajouter). Le personnage doit obtenir le chiffre résultant, ou plus, pour toucher sa cible.

Voici un exemple simple : Dalgar a atteint son niveau 7 de guerrier. Son TAC0 est de 14 (comme le montre le Tableau 53), ce qui signifie qu'il doit obtenir 14 ou plus pour toucher un personnage ou une créature possédant une Classe d'Armure de 0. Au cours d'un combat, il attaque un orque vêtu d'une cotte de mailles (CA 5). Il doit donc obtenir un 8 (9 - 5) au moins sur 1d20 pour le toucher. Si l'attaque de Dalgar réussit, il lance le dé approprié (voir Tableau 44) pour déterminer le nombre de points de dégâts qu'il inflige.

L'exemple ci-dessus est très simple - dans une situation typique de combat d'AD&D©, le TAC0 est modifié par les bonus des armes, les bonus de Force, et autres (le prochain



paragraphe “Modificateurs du Tirage d'Attaque” enumère les spécifications de ces modificateurs). Déterminez les bonus de Force et d'armes, soustrayez les du TAC0 de base et notez ce TAC0 modifié avec chaque arme sur la feuille du personnage. Lorsque vous cherchez la valeur de toucher, c'est du TAC0 modifié qu'il convient de soustraire la Classe d'Armure de la cible.

Voici le même exemple, auquel on a inclus quelques modificateurs. Dalgar est toujours un guerrier de niveau 7. Sa Force est de 18/80 (ce qui lui confère un bonus de +2 sur son tirage d'attaque). Il se bat à l'aide d'une épée longue +1. *Son TAC0 de 14 passe à 12 grâce à la Force et à 11 grâce à l'épée. S'il attaquait le même orque que tout à l'heure, il lui faudrait un 6 (11 - 5 = 6) pour le toucher. Une nouvelle fois, le Tableau 44 lui permettrait de savoir le nombre de points de dégâts qu'il inflige avec son arme (cette information doit elle aussi être notée sur la feuille du personnage).*

Le MD pourra aussi faire intervenir des modificateurs dûs à la situation (un bonus si la cible est attaquée par derrière, une pénalité si elle est tapie derrière un rocher). Si le résultat final modifié du d20 est supérieur ou égal au nombre requis pour toucher la cible, l'attaque est réussie. Si le résultat est inférieur à la valeur de toucher, l'attaque est manquée.

Modificateurs du Tirage d'Attaque

En combat, de nombreux facteurs peuvent modifier le nombre dont un personnage a besoin pour toucher son adversaire. Ces variables sont reflétées dans les modificateurs qui affectent la valeur de toucher ou le tirage d'attaque.

Modificateurs de Force : la Force d'un personnage peut modifier le résultat du dé, altérant à la fois les chances de toucher et les dégâts infligés. Ce modificateur s'applique toujours aux armes de mêlées et aux projectiles jetés à la main (hache ou lance de fantassin).

Un bonus de Force positif peut être appliqué à l'arc si le personnage s'est fait spécialement fabriquer un arc adapté à ses capacités. Les personnages ayant des pénalités de Force en souffrent toujours lorsqu'ils utilisent un arc: ils sont tout bonnement incapables de le tendre assez. Bonus ou pénalité de Force ne s'appliquent jamais à l'usage des arbalètes: le projectile est propulsé par la machine et non par l'homme.

Objets Magiques : Les propriétés magiques d'une arme peuvent également modifier le combat. Les objets qui confèrent un bonus au tirage d'attaque ou à la Classe d'Armure sont identifiés par un signe plus. Ainsi une épée +1 augmente d'une unité la probabilité de toucher du personnage. Une cotte de mailles +1 améliore d'une unité la Classe d'Armure du personnage (ce qui signifie que vous en soustrayez 1, une CA de 5 devenant 4, par exemple). Les objets maudits ont un modificateur négatif (une pénalité), résultant en une soustraction au tirage d'attaque ou une addition à la Classe d'Armure.

Il n'existe pas de limite au nombre de modificateurs, ni au nombre positif ou négatif (total de tous les modificateurs), pouvant être appliqués à un tirage donné.

Le Tableau 51 énumère quelques modificateurs standards du combat. Les nombres positifs sont des bonus pour l'attaquant, les nombres négatifs des pénalités.

Tableau 51 : MODIFICATEURS DU COMBAT

Situation	Modificateur au Tirage d'Attaque
Attaquant en position élevée	+1
Défenseur invisible	-4
Défenseur déséquilibré	+2
Défenseur endormi ou immobilisé	Automatique*
Défenseur étourdi ou à plat ventre	+4
Défenseur surpris	+1
Tir de projectile, longue distance	-5
Tir de projectile, distance moyenne	-2
Attaque par derrière	+2

*Si le défenseur est attaqué durant le cours d'une mêlée normale, l'attaque touche automatiquement et inflige des dégâts normaux. Si aucun autre combat ne se poursuit (les autres personnages ont été tués ou mis en fuite), le défenseur peut être tué automatiquement.

Type d'Armes et Modificateurs d'Armure

(Règle Optionnelle)

Toutes les armes n'ont pas la même efficacité. Si c'était le cas, leur grande variété serait inutile. Une seule forme de chaque type d'armes serait utilisée dans le monde entier: la plus utile. A l'évidence, ce n'est pas le cas.

En plus de leurs différences de taille, de poids, de longueur et de formes, certains types d'armes sont plus utiles que d'autres face à certains types d'armures. Les différentes armures et armes du monde sont en fait le produit d'une ancienne course aux armements : chaque nouvelle arme amenait à la mise au point d'une nouvelle armure, ce qui entraînait celle de nouvelles armes, qui à leur tour engendraient de nouvelles armures, etc.

Les Différents Types d'Armes

Dans AD&D , les armes sont divisées en plusieurs catégories, selon la manière dont elles sont utilisées: contondandes, perforantes et tranchantes.

Les Armes Contondantes (masses, marteaux et fléaux) dépendent presque uniquement de l'impact causé par leur poids et la force de celui qui les manie.

Les armes Perforantes (certaines épées, lances de fantassin, piques, flèches, javelots, etc.) sont basées sur la puissance de pénétration d'une unique pointe acérée, mais guère sur le poids de l'arme.

Les Armes Tranchantes comprennent épées, haches et couteaux. Les dégêts sont causés par une combinaison de poids, de muscle et de lames acérées.

Quelques armes, particulièrement les armes d'hast les plus compliquées, appartiennent à plus d'une catégorie. La hallebarde peut être utilisée comme hache à long manche (arme tranchante) ou comme courte pique (arme perforante). L'éclectisme de ces armes donne un avantage à leur utilisateur - le mode d'utilisation le plus favorable pouvant être choisi en fonction de la situation.

Les **armes Naturelles** peuvent elles aussi être classées selon leur type d'attaque. Les griffes sont des armes tranchantes, une morsure perce, une queue est contondante. Le MD doit décider de ce qui convient le mieux à la créature et à sa méthode d'attaque.

Les **Types d'Armure** ont différentes qualités, eux aussi. L'armure de bataille, par la quantité et l'épaisseur du métal dont elle est faite est plus efficace que les autres, mais possède des faiblesses spécifiques contre certaines classes d'armes.

Le Tableau 52 comprend les modificateurs appliqués au TAC0 de l'attaquant, apportés par les armes en fonction du type d'armure porté, si ce système optionnel est utilisé. Pour le lire, il convient de connaître aussi bien la CA du défenseur que le type d'armure qu'il porte. Les bonus des armures magiques n'en changent pas le type, seulement l'indice de protection.

Ce système n'est utilisé que lorsqu'on combat des créatures en armures. Les modificateurs ne s'appliquent pas contre les créatures possédant une Classe d'Armure naturelle.

Tableau 52 : MODIFICATEURS DE TYPE D'ARMES ET D'ARMURES

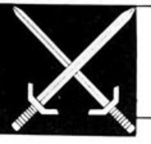
Type d'armure	Tranc.	Perfo.	Conton.
Armure Annelée	+1	+1	0
Armure à Bandes	+2	0	+1
Armure de Bataille	+3	+1	0
Armure Complète	+4	+3	0
Armure de Cuir**	0	-2	0
Armure de Cuir Cloutée	+2	+1	0
Armure d'Ecailles	0	+1	0
Armure Feuilletée	0	+1	+2
Armure de Plates	+3	0	0
Brigandine	+1	+1	0
Cotte de Mailles*	+2	0	-2

*Comprend cotte de mailles en bronze

**Comprend Armure Matelassée et Cuirasse

Valeurs de Toucher Impossibles

Parfois il semble impossible d'obtenir la valeur de toucher requise. Une attaque peut être si difficile qu'elle requiert une valeur supérieure à 20 (sur 1d20) ou si ridiculement facile que la valeur de toucher nécessaire est



inférieure à 1. Dans les deux cas, il reste nécessaire de faire un tirage d'attaque.

La raison en est simple: avec des modificateurs positifs (magie, Force, situation, etc.), il est possible d'obtenir un nombre supérieur à 20. De même les pénalités peuvent-elles faire descendre le résultat du dé d'attaque en dessous de 1.

Quelle que soit la valeur de toucher nécessaire à un personnage, un résultat de 20 est toujours considéré comme une réussite, et un résultat de 1 comme un échec, à moins que le MD n'en décide autrement. Dans la plupart des circonstances un 20 naturel touche et un 1 naturel manque, quels que soient les modificateurs appliqués au dé.

Ainsi même si la chance d'un personnage de toucher un monstre est de 23 et que notre héros doit appliquer une pénalité de -3 à son tirage d'attaque, il lui sera possible de toucher son adversaire - mais uniquement si son tirage d'attaque est de 20 avant l'application d'un quelconque modificateur. De même, un personnage dont la valeur de toucher serait de 3 et qui manierait une épée +4 pourrait tout de même manquer sa cible en obtenant un 1 sur le dé.

Il n'existe rien de sûr, en bien ou en mal, dans le chaos imprévisible des situations de combat.

Calcul du TAC0

Pour faire un tirage d'attaque, il convient de connaître le TAC0 du personnage. Il dépend du groupe et du niveau de l'attaquant, si celui-ci est un personnage-joueur ou un PNJ, et de ses Dés de Vie s'il s'agit d'un monstre. Quelle que soit leur classe, tous les personnages de niveau 1 ont un TAC0 de 20.

Pour les personnages de niveau 1 à 20, consultez le Tableau 53. Celui-ci indique les TAC0s des personnages pour chaque groupe, jusqu'au niveau 20 - ainsi les joueurs n'ont-ils aucun calcul à faire.

Pour un personnage de niveau supérieur à 20, consultez la vitesse de progression de son groupe dans le Tableau 54. Vous y trouverez le nombre de niveaux que doit franchir un personnage pour améliorer son TAC0 d'une unité (ou plus). Calculez alors son TAC0 en fonction de son niveau.

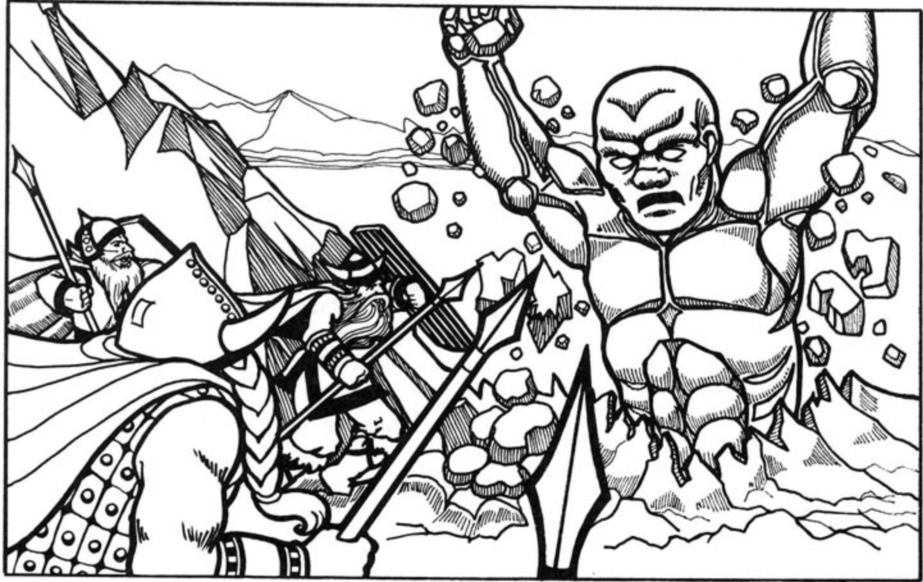
Le GDM contient toutes les informations sur le TAC0 des monstres.

Tableau 53 : TAC0s CALCULES

	Niveau																			
Groupe	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**	**6**	**7**	**8**	**9**	**10**	**11**	**12**	**13**	**14**	**15**	**16**	**17**	**18**	**19**	**20**
Prêtre	20	20	20	18	18	18	16	16	16	14	14	14	12	12	12	10	10	10	8	8
Larron	20	20	19	19	18	18	17	17	16	16	15	15	14	14	13	13	12	12	11	11
Combattant	20	19	18	17	16	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1
Magicien	20	20	20	19	19	19	18	18	18	17	17	17	16	16	16	15	15	15	14	14

Tableau 54 : PROGRESSION DU TAC0

Groupe	Vitesse de Progression (Points/Niveau)
Prêtre	2/3
Larron	1/2
Combattant	1/1
Magicien	1/3



Combat et Rencontres

Les rencontres constituent le coeur de AD&D. Celles qui mettent en jeu PNJs ou monstres débouchant souvent sur un combat, il est vital pour tout le monde de comprendre ce qui se passe pendant une bataille. Dans tous les combats, le MD devra considérer certains détails, la plupart dictés par les circonstances de la rencontre. Quelqu'un est-il surpris ? A quelle distance les uns des autres se trouvent les adversaires ? Combien sont-ils ? Les réponses à ces questions se trouvent dans la section Rencontres du GDM. Qu'un combat ait lieu ou non, certaines questions sont communes à toutes les rencontres.

Le Round de Combat

Si une rencontre débouche sur un combat, l'échelle de temps du jeu devient automatiquement le round (aussi appelé round de combat ou round de mêlée). Celui-ci est utilisé pour mesurer les actions des personnages au cours du combat (ou autres actions intenses où le temps joue un rôle important).

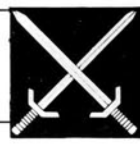
Un round dure environ une minute. Dix rounds de combat équivalent à un tour (ou, réciproquement, un tour est égal à 10 minutes de temps de jeu). Ceci est particulièrement important pour les sorts dont la durée se compte en tours et non en rounds.

Mais il ne s'agit que d'approximations: il est impossible de faire un décompte précis du temps pendant un combat. Une action ridiculement simple en d'autres circonstances pourra se révéler une prouesse héroïque si elle doit être accomplie au milieu d'une furieuse et chaotique bataille.

Imaginez la simple tâche consistant à boire une potion de guérison. Supposons tout d'abord que le personnage décide de boire la potion avant de se retirer pour la nuit. Il n'a qu'à sortir la fiole de son sac à dos, la déboucher et en avaler le contenu. Aucun problème.

Imaginons-maintenant la même scène au milieu d'un combat. La potion est bien emballée dans le sac à dos du personnage. Celui-ci commence donc par regarder autour de lui pour voir si quelqu'un d'autre ne pourrait pas la lui sortir mais, ce qui est normal, tout le monde est assez occupé. Aussi, tenant son épée d'une main, il fait glisser l'une des bretelles du sac sur son épaule. Alors, juste au moment où deux orques se ruent sur lui, l'autre bretelle menace de glisser, emprisonnant son bras armé. Celle qu'il a déjà baissée, l'empêche d'utiliser correctement son bouclier.

Tenant celui-ci de son mieux devant lui, le personnage recule pour éviter les premiers coups rageurs des monstres. Il est repoussé encore un peu lorsque les épaules larges d'un de ses compagnons s'interposent pour bloquer leur avance. Cela lui faisant gagner un peu de temps, notre guerrier s'agenouille, pose son épée et se débarrasse du sac à dos.



Entendant un cri sauvage, il lève son bouclier d'instinct pour bloquer un coup colossal.

Fouillant dans le sac, il trouve enfin la potion, la sort et, se protégeant de son bouclier, la débouche. Il y a alors une gigantesque explosion flamboyante autour de lui - une boule de feu ! Il serre les dents sous la chaleur, le choc et la douleur, et tente de ne pas renverser, ni briser la fiole. Luttant pour ne pas hurler, il se réjouit tout de même de voir sa potion intacte.

Vivement il l'avale, reprend son épée, donne un coup de pied dans son sac à dos pour le sortir du chemin et retourne en première ligne. En termes de jeu, le personnage a battu en retraite, a été manqué par un attaquant, a réusi un jet de protection contre les sorts (la boule de feu), a bu une potion et s'est retrouvé prêt à combattre au round suivant.

Ce qu'il est Possible de Faire en un Round

Quelle que soit la longueur précise d'un round de combat, un personnage ne peut y accomplir qu'une seule action de base, que ce soit attaquer, lancer un sort, boire une potion ou soigner un camarade blessé. Les actions de base peuvent cependant comprendre plusieurs parties distinctes.

Lorsqu'il attaque, un personnage va probablement s'approcher de son adversaire, chercher une ouverture, feinter ici, se fendre là, bloquer une estocade, bondir en arrière et enfin, peut-être, porter un coup décisif. Un lanceur de sorts peut chercher ses composants, éviter une attaque, revoir mentalement les étapes du sort, entonner celui-ci puis se reculer en sécurité lorsque tout est fini. Nous avons déjà montré ce que peut entraîner l'ingestion d'une potion. Toutes ces choses peuvent s'effectuer en un peu plus ou un peu moins d'une minute, mais le standard est d'une minute et d'une action par round.

Voici quelques exemples des actions que peut accomplir un personnage:

* Attaquer (faire autant de tirages d'attaques que le permet la classe du personnage en fonction du niveau de celui-ci)
* Lancer un sort (si le temps d'incantation est inférieur ou égal à 1 round).
* Boire une potion
* Allumer une torche
* Utiliser un objet magique
* Se déplacer jusqu'à la limite imposée par sa vitesse
* Essayer d'ouvrir une porte coincée ou secrète
* Panser les blessures d'un personnage
* Fouiller un corps
* Planter un piton
* Reprendre une arme tombée

Il existe aussi des actions qui ne prennent qu'un temps ridicule - des choses que le personnage peut faire sans affecter sa capacité d'accomplir une tâche plus importante. En voici quelques exemples:

* Crier un avertissement, de brèves instructions ou demander à l'adversaire de se rendre - mais en aucun cas avoir une conversation exigeant une réponse.
* Changer d'arme en en laissant tomber une et en en tirant une autre.
* Laisser tomber un équipement trop lourd, tel que sac à dos, lanterne ou torche.

La Séquence de Combat

Dans la vie réelle, le combat est l'une des choses les plus proches de l'anarchie pure. Chaque partie tente de blesser l'autre, causant ainsi désordre et chaos. Les combats sont donc emplis d'inconnues - événements fortuits, attaques manquées, manque de communication et confusion, incertitude générale. Pour jouer une bataille, il est cependant obligatoire d'imposer un certain ordre aux actions qui se déroulent. Une série d'étapes doit être suivie au cours de chaque round de combat:

1 Le MD décide des actions que vont entreprendre monstres ou PNJs, y compris s'il y a lieu le lancement de sorts.
2 Les joueurs annoncent ce que leurs personnages vont faire, y compris, s'il y a lieu, le lancement de sorts.
3 L'initiative est déterminée.
4 Les attaques se déroulent par ordre d'initiative.

Ces étapes se répètent jusqu'à la fin du combat - une des partie est vaincue, se rend ou s'enfuit.

Intentions des Monstres et PNJs : Durant la première étape, le MD décide secrètement, en termes généraux, de ce que va faire chaque adversaire - attaquer, s'enfuir, lancer un sort ... Il n'annonce pas ses décisions aux joueurs. Si un sort doit être lancé, le MD le choisit avant que les joueurs n'annoncent les actions de leurs personnages.

Intentions des Joueurs : Les joueurs donnent ensuite une indication générale des intentions de leurs personnages. Cette déclaration n'a pas lieu d'être parfaitement précise et pourra être quelque peu modifiée si le MD juge que les circonstances le permettent.

Au cours d'un combat contre des gobelins, un personnage peut dire: "Mon Guerrier va attaquer", sans avoir besoin de préciser sur quel gobelin il va frapper. Si les personnages combattent un groupe formé de gobelins et d'ogres, le joueur doit annoncer s'il compte frapper sur un ogre ou sur un gobelin.

Les sorts à lancer doivent aussi être annoncés à ce moment et ne peuvent plus être changés après que le jet d'initiative a été tiré.

Avant d'aller plus loin, le MD doit s'assurer d'avoir parfaitement compris non seulement les actions des personnages-joueurs mais aussi celles de tous les employés et compagnons d'armes éventuels de ceux-ci. Dès qu'il a une idée nette de la façon dont les choses vont pouvoir se passer, le MD peut rejeter toute action annoncée qui viole les règles (ou, dans le cas d'un PNJ, qui ne correspond pas au personnage).

Le MD n'est pas obligé de rejeter une action impossible. Il peut fort bien laisser le joueur essayer, tout en sachant que celui-ci ne pourra réussir. Le MD n'a pas à donner aux joueurs de conseils en matière de stratégie, d'actions intelligentes ou des meilleures manœuvres à faire.

Initiative : Durant la troisième étape, les dés sont lancés afin de déterminer l'initiative en suivant les règles s'y rapportant (voir plus bas).

Résolution : Les PJs, PNJs et monstres portent leurs attaques, lancent leurs sorts et toutes les autres actions sont résolues dans l'ordre fixé par l'initiative.

La séquence ci-dessous n'est pas immuable. Certains monstres violent en effet la séquence standard, et certaines situations demandent l'application d'un peu de bon sens. En toutes ces matières, le MD doit avoir le dernier mot.

Voici un exemple de séquence de combat. Glorin mène un groupe dans les couloirs d'un souterrain. Juste derrière lui se trouvent Katalpa et Frue. Passant un angle, ils aperçoivent à environ 20 pieds de là une troupe d'orques et de trolls. Personne n'est surpris par cette rencontre.

Le MD a des notes lui signalant que les orques sont hésitants. Il décide en secret qu'ils demeureront en arrière, laissant combattre les trolls. Ceux-ci, qui ont le pouvoir de se régénérer, sont naturellement confiants et s'avancent en première ligne (tout en insultant les orques), se préparant à attaquer. Se tournant vers les joueurs, le MD demande: "Qu'allez-vous faire ?"

Régis (jouant Glorin, un nain qui déteste les orques): "Des orques ? JE CHARGE !"

Hervé (jouant Frul, le mage): "Hein ... Quoi ? Attend ! Fais pas ça ! J'allais ... Maintenant je ne peux plus lancer ma boule de feu."

MD: "Glorin charge. Qu'est-ce que vous faites ? Vite !"

Angélique (qui joue Katalpa, la ranger) à Hervé: "Lance un sort ! (au MD:) Est-ce que je peux tirer au-dessus de Glorin ?"

MD: "Bien sûr ! Il est petit."

Angélique: "OK, je tire sur les orques".

MD: "Hervé, dis-moi ce que fait Frul ou il va perdre son round à se décider."

Hervé: "Je sais ! Sort de flèche acide *sur le troll de tête !"*

MD: "Très bien. Régis, Glorin est devant. Tire l'initiative."

Initiative

Le tirage d'initiative détermine qui agit en premier dans un round de combat donné. L'initiative n'est pas fixée mais change de round en round (le combat n'étant au mieux qu'une chose incertaine). Un personnage ne sait jamais avec certitude s'il va pouvoir agir avant un autre.

L'initiative est généralement déterminée avec un seul dé pour chaque partie en conflit. Ceci indique si tous les membres du groupe peuvent agir après ou avant ceux de l'autre.



Deux méthodes optionnelles peuvent être utilisées pour déterminer l'initiative. Toutes deux fractionnent l'action du groupe en des initiatives plus individuelles. Le principe reste cependant toujours le même.

Procédure d'Initiative Stantard

Pour déterminer l'ordre des initiatives dans un round de combat, lancer un d10 pour chaque partie impliquée dans le conflit. Cela signifie en général que le MD lance un dé pour les monstres (ou PNJs) tandis que l'un des joueurs lance celui des personnages. Le résultat le plus bas l'emporte. Si plus de deux parties sont en présence, les factions restantes agissent par ordre d'initiative croissante.

Si les deux (ou plus) parties obtiennent le même chiffre d'initiative, tout se passe simultanément - tous les tirages d'attaques et de dégâts sont faits, tous les sorts lancés et autres actions accomplies avant qu'aucun résultat ne soit pris en compte. Il est possible à un mage d'être abattu par des gobelins qui tomberont sous l'effet de son sort de *sommeil* à la fin du round.

Modificateur de l'Initiative

Certains facteurs dûs aux circonstances peuvent affecter l'initiative. Afin de les refléter, des modificateurs sont ajoutés ou ôtés au résultat du tirage d'initiative.

Tableau 55 : MODIFICATEURS STANDARDS DE L'INITIATIVE

Situation Spécifique	Modificateur
Personnage sous l'effet d'une *hâte*	-2
Personnage sous l'effet d'une *lenteur*	+2
Personnage surélevé	-1
Personnage paré à recevoir une charge	-2
Sol inondé ou glissant	+2
Personnage pateaugeant	+4
Environnement Etranger*	+6
Personnage Gêné (enchevêtré, grimpant, immobilisé)	+3
Personnage attendant (voir p. 108)	+1

*Ceci s'applique aux situations dans lesquelles le groupe se trouve dans un environnement totalement différent du sien (nager en profondeur sans l'aide d'un *anneau d'action libre,* par exemple.)

Tous les membres du groupe se trouvant impliqués dans l'action du round doivent avoir droit au modificateur pour que celui-ci s'applique. Tous devraient par exemple se trouver dans une position plus haute que celle de leur adversaire si le modificateur correspondant devait être employé. Afin de clarifier ce point, le MD demandera probablement à chaque joueur où se tient son personnage.

C'est la partie qui obtient le score d'initiative modifié *le plus bas* qui a l'initiative et agit en premier.

Pour reprendre l'exemple ci-dessous, le MD décide qu'un tirage d'initiative est suffisant pour chaque groupe et qu'aucun modificateur ne s'applique (bien que Glorin soit en train de charger, les orques et les trolls sont trop occupés à reformer leurs lignes pour se préparer à l'accueillir. Le -2 dont bénéficient les personnages parés à recevoir une charge ne s'applique donc pas).

Régis, tirant l'initiative pour les personnages-joueurs, obtient un 7 sur un dé à 10 faces. Le MD obtient un 10. Ayant eu le chiffre le plus bas, ce sont les PJs qui agissent les premiers.

La flèche acide de Frue frappe l'un des trolls au moment ou Glorin tente d'atteindre le dernier des orques en fuite. Une flèche tirée par Katalpa abat une autre de ces créatures avant qu'elles n'aient pu se reformer au deuxième rang. Maintenant les monstres peuvent répliquer.

Les orques réussissent à finir de former leur ligne. Rendu fou par l'acide, le troll de tête s'en prend à Glorin, lui causant une grave blessure. Les autres se pressent autour du nain, tentant de l'écarteler membre par membre.

Initiative de Groupe (Règle Optionnelle)

Certaines personnes estiment que ne tirer qu'un seul dé d'initiative pour tous les membres d'un groupe est irréaliste. Il s'agit en effet d'une simplification, d'une manière de limiter le nombre de dés à jeter au cours d'un round, afin de rendre les combats plus rapides. Les actions des différents personnages, le type d'armes qu'ils utilisent et les situations peuvent tous devenir des facteurs déterminants de l'initiative.

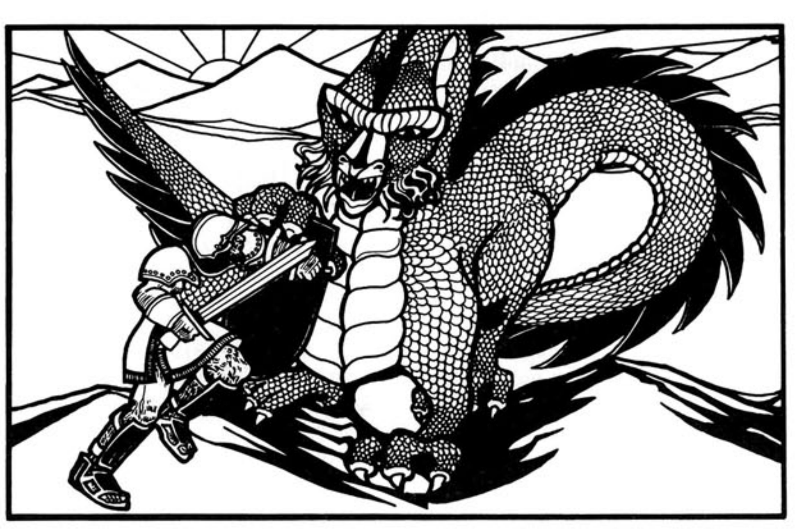
Lorsqu'on utilise cette méthode optionnelle, on ne fait toujours qu'un seul tirage d'initiative par groupe impliqué dans le combat. Cependant d'autres modificateurs y sont apportés, en fonction des actions des individus: voir le Tableau 56.

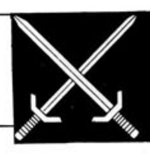
Tableau 56 : MODIFICATEURS OPTIONNELS DE L'INITIATIVE

Situation Spécifique	Modificateur
Attaquer avec une Arme	Vitesse de l'arme
Capacité magique innée	+3
Lancer un sort	Temps d'incantation
Objet magique*	
Anneau	+3
Baguette	+3
Bâton	+2
Bâtonnet	+1
Objet divers	+3
Parchemin	Temps d'incantation du sort
Potion	+4
Souffle	+1
Taille de la créature (pour les monstres attaquant avec des armes naturelles)**	
Minuscule	0
Petite	+3
Moyenne	+3
Grande	+6
Énorme	+9
Titanesque	+12

*Utiliser le modificateur indiqué, sauf si la description de l'objet le précise.

**Ceci ne s'applique qu'aux créatures combattant avec des armes naturelles - griffes, crocs, etc. Les créatures se servant d'armes en utilisent le facteur de vitesse, quelle que soit leur taille.





Certains modificateurs dépendent des capacités, des sorts et des armes. Les personnages lançant des sorts (mais pas les monstres possédant cette capacité de manière innée) doivent en ajouter le temps d'incantation à leur tirage d'initiative. Les personnages combattant avec des armes ajoutent le facteur de vitesse de leur arme au tirage (voir pages 67 et 68). Tous les autres modificateurs sont appliqués en fonction de la situation de chacun.

Exemple : au second round de combat, le MD décide d'utiliser la méthode de l'initiative de groupe modifiée. Entouré par les trolls, Glorin n'est pas en bonne posture. Le reste du groupe doit encore s'approcher des monstres.

Le MD décide que l'un des trolls, aidé par les orques, continuera à combattre Glorin, tandis que ses congénères barreront le chemin aux renforts. Le troll blessé par la flèche acide est particulièrement avide de vengeance. Le MD se tourne alors vers les joueurs pour qu'ils annoncent leurs intentions.

Joueurs (tous ensemble) : "Je lui... Est-ce qu'il... Je lance un..."
MD (criant): Un à la fois ! Glorin ?
Régis: "Je souffle dans ma trompe de destruction."
MD: "Ça va te prendre du temps de la chercher dans ton sac."
Régis: "Tant pis, je le fais quand même."
Angélique: "Je tire mon épée et j'attaque l'un des trolls."
MD: "Hervé ?"
Hervé (ne s'occupant pas des deux autres) ; "Je lance une boule de feu."
Régis et Angélique: "NON, FAIS PAS ÇA !"
MD: "Bon, est-ce que tu le fais ? Vite !"
Hervé: "Hum, non. Finalement, je lance un sort de hâte*, centré sur moi, pour que Glorin et Katalpa entrent dans les limites de la zone."*
MD: "Très bien. Régis, lance l'initiative. Chacun applique les modificateurs en fonction de ses actions."

Régis lance 1d10 et obtient un 6. Le MD lance un dé pour les monstres et obtient un 5. L'initiative de chaque personnage est ensuite modifiée comme suit:

Glorin utilise un des objets magiques divers (modificateur +3). Son initiative modifiée est donc de 9 (6+3).

Katalpa utilise à deux mains une épée bâtarde +1 (facteur de vitesse: 7 au lieu de 8, à cause du +1). Son initiative modifiée est 13 (6+7).

Frul lance un sort (sort de hâte*, temps d'incantation 3). Son initiative modifiée est donc la même que celle de Glorin: 9.*

Les trolls attaquent à l'aide de leurs griffes et de leurs crocs (créatures de grande taille attaquant avec des armes naturelles: +6). leur initiative modifiée est donc de 11 (5+6).

Les orques utilisent des épées longues (facteur de vitesse: 5). Leur initiative modifiée est 10 (5+5).

Après que toutes les initiatives ont été déterminées, le round de combat se déroule de la manière suivante:

Frul (initiative 9) achève de lancer son sort au moment ou Glorin (9) fait tomber le plafond sur les orques à l'aide de sa trompe de destruction.

Les orques (initiative 10) auraient dû agir ensuite mais ils ont tous été écrasés par la chute du plafond.

Les trolls (initiative 11), guère impressionnés, continuent d'attaquer. L'un demeure face à Glorin tandis que les autre se jettent en avant, touchant Frul, manquant Katalpa.

Enfin Katalpa (initiative 13) frappe à son tour. Elle s'est déplacée trop lentement pour empêcher l'un des trolls de frapper Frul, mais réussit à barrer la route du second. Lês choses semblent mal engagées pour les personnages-joueurs.

Initiative Individuelle (Règle Optionnelle)

Cette méthode de détermination de l'initiative est semblable à la précédente, à ceci près que chaque PJ, PNJ ou monstre impliqué dans le combat lance son propre dé et le modifie. Ceci augmente le réalisme des combats mais ralentit le jeu.

Pour les joueurs, lancer un dé chacun ne sera pas une tâche insurmontable, mais examinez toutes les difficultés: imaginez un combat entre six PJs (chacun contrôlé par un joueur) et cinq employés ou compagnons d'armes contre treize hobgobelins et cinq ogres (pour lesquels les tirages doivent tous être faits par le MD)

De plus, chaque résultat doit être modifié en fonction des actions individuelles. Les calculs qui en découlent transforment chaque round de combat en séance de mathématiques.

Cette méthode n'est pas recommandée pour les combats à grande échelle. Il vaut mieux l'utiliser durant les petites batailles où les personnages d'un même groupe sont dotés de vitesses très diversifiées.

Exemple: lors du troisième round de combat, le MD décide d'utiliser des initiatives individuelles. Chaque personnage mène son propre combat et leur nombre reste supportable. Retraite coupée par l'effondrement, les trolls attaquent ; le MD demande aux joueurs leurs intentions.
Régis: "Le frapper avec mon marteau magique !"
Angélique: "Le couper en deux !"
Hervé (désormais en péril): "Lancer un sort de mains brûlantes *!"*

Chaque personnage ou monstre lance alors 1d10. Les résultats sont les suivants.

Glorin obtient un 2 et attaque à l'aide d'un marteau +4 (facteur de vitesse 0 au lieu de 4, grâce au +4). Il est de plus sous l'effet d'un sort de hâte *(-2). Son initiative modifiée est donc de 0.*

Le troll de Glorin obtient un 1 et attaque avec des armes naturelles (+6), ce qui fait un total de 7.

Katalpa obtient un 2, a un facteur de vitesse d'arme de 7 et est sous l'effet d'un sort de hâte. *Son initiative modifiée est donc de 7 (2+7-2=7).*

Le troll de Katalpa obtient un 5, modifié par +6, ce qui donne 11.

Malchanceux, Frul obtient un 9. Puisqu'il lance un sort, il ne bénéficie pas du sort de hâte *au cours de ce round. Le temps d'incantation est 1, pour une initiative finale de 10 (9+1).*

Très rapide, le troll de Frul obtient un 1 qui, modifié par +6 donne 7.

L'ordre d'attaque est: Glorin (initiative 0) frappe avec son marteau. Katalpa et les deux trolls (attaquant Glorin et Frul, initiative: 7 pour tous) attaquent immédiatement après. Katalpa touche le troll. Celui qui attaque Glorin manque son coup, mais Frul est touché. Le sort qu'il voulait lancer aurait dû partir ensuite (initiative 10), mais il est hélas perdu, sa concentration ayant été rompue par le coup du monstre. Le troll de Katalpa attaque et manque sa cible. Grâce au sort de hâte, *Glorin et Katalpa attaquent encore une fois, par ordre d'initiative: d'abord Glorin, ensuite Katalpa.*

Initiative et Attaques Multiples

Les combats mettent souvent en présence des personnages ou des créatures pouvant porter plus d'une attaque par round. Cela peut être dû à une forme d'attaque multiple - griffes et crocs -, à une habileté avec une certaine arme, ou au niveau du personnage. Quelle que soit la raison, les attaques multiples sont toutes gérées par l'une des deux méthodes suivantes.

Lorsque les attaques multiples sont le résultat de formes d'attaque différentes - griffes et crocs ou crocs et queue, ou technique de combat à deux armes des rangers, par exemple - toutes se produisent au même moment. La créature porte toutes ses attaques lorsqu'arrive son tour d'initiative.

Lorsque les attaques sont réellement multiples - utilisant plusieurs fois la même arme - comme dans le cas d'un guerrier très expérimenté, elles sont réparties. Toute personne, impliquée dans le combat, accomplit une action avant que le tirage d'attaque suivant ne soit effectué.

Supposons par exemple un guerrier pouvant attaquer deux fois par round, combattant des créatures n'ayant qu'une attaque. Le guerrier obtient l'initiative. Il fait sa première attaque, puis chacune des créatures porte la sienne. Le guerrier peut ensuite frapper pour la deuxième fois.

Si des deux côtés, des guerriers pouvaient attaquer deux fois par round, ils porteraient leur première attaque dans l'ordre fixé par l'initiative. Leur seconde attaque viendrait après toutes celles des personnages n'attaquant qu'une fois, et serait une nouvelle fois portée par ordre d'initiative.



Magie et Initiative

Les temps d'incantation des sorts peuvent modifier les initiatives, créant pour chaque lanceur un délai réaliste. Lorsqu'un temps d'incantation de sort est donné sans unité (rounds ou tours), ce nombre est ajouté au tirage d'initiative du lanceur afin de déterminer son initiative modifiée. Lorsqu'un sort demande un round ou plus d'incantation, on ne procède pas à un tirage d'initiative normal - un sort demandant un round d'incantation prend effet à la fin du round présent, après que toutes les autres actions ont été effectuées.

Les sorts qui requièrent plus d'un round d'incantation exigent que l'on prenne des notes. Le MD ou l'un des joueurs doit tenir le compte des rounds d'incantation. Si le lanceur de sort est dérangé pendant cette période, le sort est perdu. Si tout se passe bien, le sort prend effet tout à la fin du dernier round d'incantation. Un sort demandant 10 minutes pour être lancé exigerait 10 rounds de combat et ne prendrait pas effet avant la fin du 10ème.

Vitesse des Armes et Initiative (Règle Optionnelle)

Chaque fois qu'un personnage manie une arme, il se place hors de la position lui permettant de porter un autre coup. Il n'est pas aussi facile de se battre avec un marteau que de s'en servir pour planter un clou. Un marteau de guerre est lourd. Si on le balance dans une direction, il tire son propriétaire avec lui. Avant d'être employé à nouveau, il devra être maîtrisé et repositionné. L'utilisateur doit retrouver son équilibre et se planter fermement au sol. Ce n'est qu'après cela qu'il sera prêt pour son attaque suivante.

Comparez la vitesse à laquelle quelqu'un peut balancer un coup de poing au temps requis pour frapper à l'aide d'une chaise, et vous aurez une bonne idée de ce que signifient les facteurs de vitesse des armes.

Le facteur de vitesse d'une arme ralentit l'attaque du personnage. Plus le facteur est élevé, plus l'arme est lourde, malaisée ou limitée dans son maniement. La plupart du temps, le facteur de vitesse s'applique à toutes les créatures utilisant des armes manufacturées. Il est ajouté au tirage d'initiative du personnage pour obtenir son initiative modifiée.

Si le MD décide d'utiliser les facteurs de vitesse des armes pour les personnages-joueurs, il doit aussi les appliquer aux géants, orques, centaures, etc. Il serait sinon injuste envers ses joueurs. Les créatures disposant d'armes naturelles ne sont cependant pas concernées par cette règle. Leurs attaques sont effectuées à l'aide d'extensions de leur corps, ce qui leur confère des temps de réaction et de récupération beaucoup plus courts.

Facteurs de Vitesse des Armes Magiques

Les armes magiques sont plus faciles à manier que les normales. Peut-être sont elles plus légères ou mieux équilibrées. Peut-être entraînent-elles d'elles-mêmes le personnage dans la bonne position. Quoi qu'il en soit, chaque point de bonus que possède une arme magique en réduit le facteur de vitesse d'une unité (une épée +3 voit par exemple son facteur de vitesse réduit de 3). Lorsqu'une arme possède deux bonus, c'est le plus faible qui est utilisé. Aucune arme ne peut avoir un facteur de vitesse inférieur à 0.

Attaquer avec Deux Armes

Se battre avec deux armes simultanément est une possibilité intéressante, accessible aux seuls combattants et larrons. Le personnage choisit de se passer de bouclier afin de manier une seconde arme, ce qui lui confère un plus grand nombre d'attaques par round, au prix de pénalités sur ses tirages d'attaques (les rangers sont exemptés de pénalité).

Lorsqu'il utilise une deuxième arme dans sa main libre, le personnage est limité dans son choix. Son arme principale peut être quelconque, à condition d'être maniable d'une seule main. La seconde doit être plus petite et peser moins lourd (mais une dague peut toujours être utilisée comme deuxième arme, même si la première est une autre dague). Un guerrier peut utiliser une épée longue et une épée courte, ou une épée longue et une dague mais pas deux épées longues. Il lui est de plus impossible d'utiliser un bouclier, à moins qu'il soit accroché dans son dos.

Lorsqu'ils attaquent ainsi, tous les personnages - à l'exception des rangers - souffrent d'une pénalité sur les tirages d'attaque. Les attaques faites à l'aide de l'arme principale sont pénalisées de -2, celles faites avec la seconde arme de -4. L'Ajustement à la Réaction du personnage (basé sur sa Dextérité, voir Tableau 2) modifie cette pénalité. Une faible Dextérité diminue les chances qu'a le personnage de toucher sa cible ; une forte Dextérité pourra annuler cette pénalité, bien qu'elle ne puisse avoir pour effet un modificateur positif sur les tirages d'attaques de l'une ou l'autre arme (l'ajustement à la réaction peut donc au mieux faire passer les pénalités aux tirages d'attaque à 0).

Utiliser deux armes permet au personnage de faire une attaque supplémentaire par round de combat, à l'aide de sa seconde arme. Il ne gagne qu'une seule attaque par round, quel que soit le nombre d'attaques lui étant normalement permises. Un guerrier pouvant attaquer 3/2 (une fois au premier round, deux fois au second) voit ce nombre passer à 5/2 (deux fois au premier round, trois fois au second).

Les Déplacements pendant un Combat

Un round étant long environ d'une minute, il devrait être aisé à un personnage d'aller quasiment où il le désire pendant cette période. Les coureurs olympiques peuvent parcourir de très longues distances en une minute.

Un personnage de AD&D© n'est cependant pas un athlète lancé sur une ligne droite. Il tente de manoeuvrer au milieu d'une bataille sans se faire tuer, attentif à tout ce qui pourrait arriver sur lui, évitant d'être surpris, surveillant ses arrières, ceux de ses camarades, cherchant une bonne ouverture, tout en préparant sa manoeuvre suivante - parfois tenaillé par une atroce douleur. L'équipement qu'il porte peut de plus le ralentir énormément. Pour toutes ces raisons, la distance qu'il peut franchir est nettement moins importante que ne le pensent en général les joueurs.

Au cours d'un round de combat, un être peut franchir jusqu'à 10 fois sa vitesse de déplacement (voir chapitre 14) en pieds. Si un personnage a une vitesse de déplacement de 9, il peut donc parcourir 90 pieds par round. Le type de déplacement que peut effectuer un personnage pendant un combat est cependant limité.

Les Déplacements en Mêlée

Le déplacement de base est l'approche en vue d'attaquer - soit s'approcher de son ennemi pour le frapper. Il ne s'agit ni d'une charge aveugle, ni d'un pas nonchalant. Le personnage s'approche vivement mais prudemment. Lorsqu'il se rapproche en vue d'attaquer, un personnage peut parcourir jusqu'à la moitié de la distance autorisée et porter tout de même un coup.

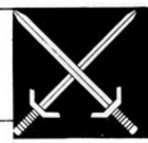
Déplacements et Combat à Distance

Plutôt que de rechercher le contact avec son adversaire, un personnage peut ne se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale (au maximum) et lancer des projectiles à la moitié de sa cadence de tir normale. Ainsi un homme pouvant se déplacer de 120 pieds et armé d'un arc long (deux flèches par round dans des circonstances normales) pourrait se déplacer de 60 pieds et lancer une flèche. Le même homme, armé d'une arbalète lourde (un carreau tous les deux rounds) ne pourrait tirer qu'une fois tous les quatre rounds en se déplaçant.

Charger un Adversaire

Il est aussi possible à un personnage de charger son adversaire. La charge augmente la vitesse de déplacement de 50 % et permet au personnage d'effectuer une attaque à la fin de son déplacement. Un personnage qui charge bénéficie d'un bonus de +2 sur son tirage d'attaque, essentiellement à cause de l'élan. Certaines armes (telles que la lance) infligent en cas de charge des dégâts doubles de ceux déterminés par les dés.

La charge donne cependant plusieurs avantages aux adversaires. Tout d'abord, ils obtiennent un bonus de -2 aux tirages d'initiative. De plus les personnages qui chargent perdent leur bonus de Dextérité sur la Classe d'Armure et souffrent de plus d'une pénalité sur la CA de 1. Enfin, si le défenseur manie



une lance de fantassin ou une arme d'hast qu'il prépare à recevoir la charge (en coinçant l'extrémité contre une pierre ou contre son pied), il infligera des dégâts doublés en cas d'attaque réussie.

Retraite

Pour se retirer d'un combat, les personnages peuvent effectuer une retraite prudente ou bien s'enfuir.

Retraite : Lorsqu'il bat en retraite, le personnage s'éloigne lentement de son adversaire (qui peut choisir de le suivre). Il se déplace au maximum à 1/3 de sa vitesse normale.

Si deux personnages combattent le même adversaire et que l'un d'entre eux choisit de battre en retraite, le second peut bloquer l'avance de l'adversaire. Cette méthode est utile pour sortir du combat un personnage sérieusement blessé.

Fuite : Pour fuir un combat, un personnage n'a qu'à tourner les talons et à courir au maximum de sa vitesse. Il lui faut cependant abaisser ses défenses et tourner le dos à son adversaire.

L'ennemi bénéficie d'une attaque automatique (ou de plusieurs s'il peut normalement attaquer plusieurs fois par round) dans le dos du fuyard. Cette attaque s'effectue au moment où le personnage s'enfuit: elle ne compte pas dans le nombre d'attaques que peut faire cet adversaire par round. L'initiative ne s'y applique pas.

A moins qu'un de ses camarades ne bloque l'avance de l'ennemi, le fuyard peut être poursuivi.

Attaquer sans Tuer

En certaines situations, un personnage désire vaincre un autre être sans le tuer. L'un de ses compagnons peut avoir été charmé pour qu'il attaque ses amis, lesquels ne veulent pas le tuer pour se sauver eux-mêmes ; un ennemi peut posséder une information qu'on ne lui arrachera qu'en le capturant ; les personnages peuvent rechercher la gloire et l'argent que leur rapportera la capture d'un monstre vivant. Quelle qu'en soit soit la raison, un jour ou l'autre, les personnages tenteront une telle manoeuvre.

Il existe trois types de combat non-mortel: le Pugilat, la Lutte et le Renversement. Le Pugilat est le combat à poings nus de base. La Lutte est une combinaison classique de saisies, de prises et de projections. Le Renversement consiste simplement à tenter de mettre au sol un adversaire sous l'effet du poids et du nombre, et à le plaquer ainsi à terre.

Pugilat et Lutte

Ce sont les techniques de combat les plus primitives qui soient, pratiquées sans qu'ils le sachent par tous les enfants qui se battent. Quelle que soit leur classe, tous les personnages sont donc censés être un peu familiers de ce type de combat.

Le Pugilat consiste à attaquer avec ses poings. Aucune arme n'est utilisée, bien que le personnage puisse porter un gantelet de fer ou objet similaire. La Lutte exige d'avoir les deux mains libres.

Dans chacun des cas, on effectue un tirage d'attaque normal, en utilisant la Classe d'Armure normale de la cible. Si un personnage tente de lutter en armure, les modificateurs du Tableau 57 sont utilisés (ce sont des pénalités au tirage d'attaque de l'attaquant). Les modificateurs normaux des tirages d'attaques sont eux aussi appliqués.

Les pénalités dûes au fait d'être tenu ou les bonus dont on bénéficie généralement en attaquant un adversaire tenu ne s'appliquent pas aux lutteurs. La lutte inclut en soi de nombreuses prises et immobilisations, et le système de résolution des dégâts en tient compte.

Tableau 57 : MODIFICATEURS D'ARMURE A LA LUTTE

Armure	Modificateur
Cuir Clouté	-1
Cotte de mailles, armure d'écaille et annelée	-2
Armure de plates, à bandes et feuilletée	-5
Armure de Bataille	-8
Armure Complète	-10

Si le tirage d'attaque est réussi, consultez le Tableau 58 pour avoir le résultat de l'attaque: cherchez l'intersection du tirage d'attaque modifié du personnage et de la forme d'attaque employée. Si un personnage réussissait à donner un coup de poing avec un 18, le résultat serait un coup du lapin (s'il avait été en train de lutter, le résultat aurait été un coup de pied).

Les attaques de pugilat et de lutte peuvent être réussies avec un tirage de 1 sur le dé.

Tableau 58 : RESULTATS DU PUGILAT ET DE LA LUTTE

Tirage d'Attaque	Pugilat	Dégâts	%KO	Lutte
20+	Coup Dévastateur	2	10	Ceinture Arrière*
19	Coup Mal Donné	0	1	Torsion du Bras
18	Coup du Lapin	1	3	Coup de Pied
17	Coup aux Reins	1	5	Croc en Jambe
16	Coup Oblique	1	2	Coup de Coude
15	Direct	2	6	Clé au bras*
14	Uppercut	1	8	Torsion de la jambe
13	Crochet	2	9	Clé à la jambe*
12	Coup aux Reins	1	5	Projection
11	Crochet	2	10	Manchette
10	Coup Oblique	1	3	Coup de Coude
9	Combinaison	1	10	Clé à la Jambe*
8	Uppercut	1	9	Clé à la Tête*
7	Combinaison	2	10	Projection
6	Direct	2	8	Manchette
5	Coup Oblique	1	3	Coup de Pied
4	Coup du Lapin	2	5	Clé au bras*
3	Crochet	2	12	Manchette
2	Uppercut	2	15	Clé à la Tête*
1	Coup Mal donné	0	2	Torsion de la Jambe
Moins de 1	Coup Dévastateur	2	25	Ceinture Arrière

*L'immobilisation peut être maintenue de round en round, jusqu'à ce qu'elle soit brisée.





Pugilat : Cette colonne renferme les types de coups portés. En termes de jeu, ceux-ci n'ont guère d'importance mais l'utilisation des noms ajoute à l'ambiance du combat et aide le MD à décrire l'action.

Dégâts : Les attaques à Main Nue ne causent que 1 ou 2 points de dégâts. Les gantelets métalliques ou instruments similaires infligent 1d3 points de dégâts. Le bonus de Force des personnages, s'il existe, s'applique au pugilat.

Les dégâts infligés par pugilat sont gérés d'une autre manière que les dégâts normaux. 25 % seulement des dégâts du pugilat sont réellement encaissés par la victime. Les autres 75 % ne sont que temporaires. Pour ne pas vous tromper, notez ces dégâts à part et déterminez les pourcentages ci-dessus après la fin des combats.

Si un personnage atteint 0 points de vie à cause d'une attaque par pugilat (ou d'une combinaison entre le pugilat et des attaques normales), il tombe immédiatement inconscient.

Un personnage peut retenir volontairement ses coups pour ne causer aucun point de dégâts, à condition de le préciser avant de frapper. La chance d'assommer l'adversaire existe toujours.

% KO : Bien qu'un coup de poing n'inflige guère de dégâts, il a une chance d'assommer un adversaire: celle-ci figure dans la colonne " % KO ". Si on obtient ce nombre, ou moins, sur un dé de pourcentage, la victime est étourdie pendant 1d10 rounds.

Lutte : Cette colonne énumère les actions que fait le personnage et le type de prise qu'il porte. Les actions marquées d'une astérisque (*) sont des immobilisations se maintenant de round en round, à moins d'être brisées. Briser une immobilisation se fait par projection, dégagement, grâce à l'aide d'une autre personne ou en utilisant une arme avec succès (un personnage souffrant d'une immobilisation est pénalisé sur ses tirages d'attaque).

Toutes les prises de lutte infligent 1 point de dégâts plus le bonus de Force (si l'attaquant le désire), alors que les immobilisations continues causent 1 point de dégât supplémentaire et cumulatif par round. Une immobilisation de la tête maintenue pendant six rounds causerait par exemple 21 points de dégâts (1+2+3+4+5+6). Souvenez-vous que cela représente l'équivalent d'un double-elson maintenu avec puissance pendant 6 minutes.

Renversement

Parfois, la forme d'attaque la plus efficace est encore d'amener son adversaire au sol sous le poids du nombre. Aucune tentative n'est faite pour exercer une quelconque immobilisation, ni même pour blesser la victime. Le seul but est de la plaquer au sol et de l'empêcher de bouger.

Pour renverser un adversaire, on effectue un tirage d'attaque normal. Pour chaque niveau de taille de différence (1 en cas d'attaquant Grand et de défenseur Moyen, par exemple), le tirage d'attaque est modifié de 4 unités (+4 si l'attaquant est plus grand, -4 si c'est le défenseur).

Le défenseur est aussi avantagé s'il a plus de deux pattes ou jambes: pénalité de -2 sur le tirage de l'attaquant par patte ou jambe au-delà de deux. Le défenseur ne souffre d'aucune pénalité s'il n'a pas de jambes. Un seul orque tentant d'écraser un cheval et son cavalier souffrirait au moins d'une pénalité de -8 (-4 en raison de la taille et -4 à cause des quatre jambes du cheval).

Si l'attaque est réussie, l'adversaire est plaqué au sol. Il pourra y être maintenu par des attaques de renversement réussies lors des rounds suivants. Pour maintenir un adversaire au sol, ne pas tenir compte du modificateur de combat dû à la position à plat ventre (Tableau 51).

Si plusieurs attaquants tentent de renverser une même victime, faire un unique tirage d'attaque avec un bonus de +1 par attaquant au delà du premier. Utiliser toujours la valeur de toucher du moins fort des attaquants, la coopération dépendant toujours du maillon le plus faible. Les modificateurs dûs à la taille sont calculés en fonction du plus grand des attaquants.

Un géant et trois pixies tentant de renverser un homme utiliseraient la valeur de toucher des pixies, modifiée de +3 pour le nombre des attaquants et de +8 pour la différence de taille entre le géant (Colossal) et l'homme (Moyen).

Utilisation d'Armes dans un Combat non-mortel

Comme on s'en doute, les armes ont leur place dans le combat non-mortel, que le personnage se défende ou attaque.

Utilisation des armes en défense: un personnage tentant de lutter, de renverser ou de frapper à main nue un adversaire armé prend un grand risque. Le défenseur est de plus autorisé à utiliser son arme avant que l'attaque sans arme soit portée, quelle que soit l'initiative. L'attaque devant enfin s'approcher énormément, le défenseur bénéficie d'un bonus de +4 sur ses tirages d'attaque et de dégâts. Si l'attaquant survit, ce n'est qu'alors qu'il peut frapper.

Les personnages engagés dans une lutte ne peuvent utiliser que des armes de petite taille après le premier round de combat - il est très difficile de porter un coup d'épée à quelqu'un qui vous tord le bras ou qui s'accroche à votre dos, tentant de vous briser la nuque. Pour cette raison, la plupart des personnages voudront posséder une dague ou un couteau.

Utilisation des armes en attaques non-mortelles : Il est possible d'attaquer avec une arme sans causer de dégât sérieux (frapper avec le plat de la lame, par exemple). Cela n'est cependant pas si simple qu'il y paraît.

Le personnage doit tout d'abord manier une arme dont il peut contrôler les dégâts. Cela est impossible avec une flèche ou une fronde, de même qu'avec un marteau de guerre ou une masse. La chose peut s'effectuer avec une hache ou une épée, à condition que la lame puisse être positionnée de manière à ne pas couper.

Le personnage est de plus frappé par une pénalité de -4 sur ses tirages d'attaque, utiliser ainsi une arme n'étant pas aussi facile que d'ordinaire. On n'inflige de cette manière que 50 % des dégâts normaux, et encore la moitié n'est-elle que temporaire.

Combat non-mortel et Créatures

Un certain nombre de facteurs doivent être considérés lorsqu'on s'occupe de créatures non-humanoïdes.

Premièrement, les créatures inintelligentes ne tentent jamais de lutter, de boxer ou de renverser leurs adversaires. Elles préfèrent les déchiqueter, solution qu'agrée leur cerveau animal rachitique.

Deuxièmement, les armes naturelles d'une créature sont toujours utilisables. Contrairement aux humains armés d'épées, les lions et les gorilles carnivores ne perdent pas l'usage de leurs crocs et de leurs griffes sous prétexte qu'un personnage s'est approché d'eux.

Enfin, et surtout, les créatures sont en général des combattants naturellement meilleurs que les humains. Toutes les attaques d'un tigre sont semblables à de la lutte ou à du pugilat. Simplement le fauve est doté de griffes. Il peut de plus utiliser ses quatre pattes - avant et arrière - efficacement.

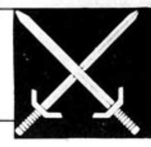
Sorts de Contact et Combat

De nombreux sorts utilisés par les prêtres et les magiciens ne prennent effet que si la cible est touchée par le lanceur. Dans des circonstances normales, cela ne pose aucun problème: le lanceur de sort s'approche du bénéficiaire et le touche. Si la cible n'est pas consentante, ou si le sort est utilisé au coeur d'une mêlée générale, la situation est très différente.

Cibles non-consentantes : le lanceur de sort doit faire un tirage d'attaque réussi pour que le sort fasse effet. Il calcule sa valeur de toucher en fonction de la Classe d'Armure de la victime et de ses autres protections. Le MD peut modifier ce tirage si la victime est inconsciente de l'attaque ou n'y est pas préparée. Si le tirage d'attaque est réussi, le lanceur de sort touche sa cible et le sort produit son effet normal.

Cibles consentantes: lorsqu'on tente de lancer un sort sur une cible consentante, la réussite est automatique si aucun des deux personnages n'est engagé dans un combat. Si par exemple un guerrier s'écarte de la mêlée, il pourra se faire soigner par un prêtre lors du round suivant.

Si le bénéficiaire du sort tente de faire autre chose qu'attendre l'effet de l'incantation, un tirage d'attaque contre une CA 10 est requis. Les bonus de Dextérité sur la Classe d'Armure ne s'appliquent pas, puisque le personnage ne cherche pas à éviter le sort.



Lorsqu'il réussit à toucher sa cible, le lanceur du sort subit les conséquences des défenses spéciales de celles-ci, si elles sont opérationnelles en permanence. Réussir à toucher un vampire n'absorberait pas d'énergie, car ce pouvoir ne fonctionne que lorsque la créature le désire. Toucher un élémental du feu causerait en revanche de sérieuses brûlures.

Lorsqu'un sort de toucher est lancé, il n'agit généralement que pendant le round considéré. Certains sorts spécifient cependant des conditions ou des durées spéciales. Assurez-vous de bien en étudier la description.

Les Projectiles

Le combat à distance est généralement géré de manière identique à la mêlée classique : déclarations d'intentions, détermination de l'initiative, lancement des dés d'attaque. Certaines règles et situations ne s'appliquent cependant qu'à lui.

Les projectiles sont divisés en deux catégories générales. La première comprend tous les projectiles usuels tirés directement sur une cible unique - frondes, flèches, carreaux, lances de fantassin, haches de jet, etc.

La seconde catégorie comprend tous les projectiles ayant une zone d'effet - à la manière des grenades - quelle qu'en soit la taille. Ils ne doivent pas forcément toucher directement une cible pour avoir une chance de l'affecter. Se trouvent dans ce groupe les fioles d'huile, de poison, d'eau bénite, de potions et les rochers. Ces derniers figurent dans cette liste car ils rebondissent longuement après avoir frappé leur cible, laissant derrière eux un sillage de destruction.

Portée

La première étape permettant de lancer un projectile consiste à déterminer la distance entre l'attaquant et sa cible. Elle se mesure en pas. On la cherche alors dans le Tableau 45 (chapitre 6) pour déterminer la catégorie de distance à utiliser, en fonction de l'arme employée.

Si la distance est plus grande que le maximum donné, la cible est hors de portée ; si la distance est comprise entre la longue et la moyenne distances données, la cible se trouve à longue distance ; entre la moyenne et la courte distance données, elle est à moyenne distance ; lorsqu'elle est inférieure ou égale à la distance courte donnée, la cible se trouve à courte distance.

Les attaques à courte distance ne sont affligées d'aucune pénalité. Les attaques à distance moyenne souffrent d'une pénalité de -2 sur les tirages d'attaque. Les attaques à longue distance souffrent d'une pénalité de -5. Certaines armes ne peuvent être utilisées à courte distance car le projectile doit décrire un arc important avant d'atteindre sa cible. Ces attaques se font néanmoins avec les pénalités signalées.

Cadence de tir

Les arcs, les arbalètes et de nombreuses autres armes à projectiles sont pourvus de cadences de tir (CDT) - le nombre de projectiles qu'ils peuvent lancer en un round.

Les petites armes légères peuvent être lancées très vite. On peut jeter trois fléchettes par round. Les flèches peuvent être encochées et décochées presque aussi vite : il est possible d'en lancer deux par round.

Certaines armes (telles que l'arbalète lourde) ont un temps de chargement très long et ne peuvent être utilisées qu'une fois tous les deux rounds.

Quelle que soit la CDT, les tirs de projectiles multiples sont gérés de la même manière que les autres attaques multiples en matière d'initiative. La CDT de chaque projectile figure dans le tableau 45, au chapitre 6.

Modificateurs dûs aux Caractéristiques pour le Combat à Distance

Tous les modificateurs d'attaque et de dégâts dûs à la Force sont toujours employés lorsque l'attaque s'effectue à l'aide d'une arme de jet. La puissance du bras du personnage est en effet déterminante pour l'efficacité de l'attaque.

Pour l'arc, les modificateurs d'attaque et de dégâts ne s'appliquent que si le personnage dispose d'un arc spécialement préparé (voir chapitre 6 : Argent et Equipement). Les personnages ne bénéficient jamais de leur bonus de Force lorsqu'ils utilisent une arbalète ou engin mécanique similaire.

Les modificateurs dûs à la Dextérité sur les tirages d'attaque sont appliqués lorsque l'on se sert d'une arme de tir tenue à la main. Le personnage ajoute donc son modificateur dû à la Dextérité lorsqu'il utilise un arc, une arbalète ou une hache mais pas lorsqu'il actionne un trébuchet ou autre engin de siège.

Lancer des Projectiles dans une Mêlée

Les projectiles sont généralement conçus comme des armes de longue portée. On les utilise idéalement avant que les adversaires ne s'approchent pour combattre. Les situations idéales ne sont cependant que trop rares et les personnages découvrent souvent que leur seul mode d'attaque effectif est de lancer des flèches (ou autre chose) sur un ennemi se trouvant déjà engagé dans un combat contre leurs compagnons. Bien que cette solution soit possible et tout à fait autorisée, elle est très risquée.

Lorsque des projectiles sont tirés dans une mêlée, le MD compte le nombre de créatures se trouvant dans le voisinage immédiat de la cible désignée. Chaque créature de taille moyenne compte pour 1 point. Les créatures de petite taille comptent pour 1/2, les grandes pour 2, les énormes pour 4 et les titanesques pour 6. La valeur totale est comparée à celle de chaque créature prenant part à la mêlée. Utilisant ce rapport, le MD lance un dé pour déterminer qui sera la cible du coup. *Exemple : Aedil (taille Humaine = 1 point) et Dalgar (taille humaine = 1 point) combattent un géant (taille titanesque = 6 points) tandis que Kall utilise son arc long contre le même monstre. Il y a 1 chance sur 8 pour que Kall touche Aedil, une chance sur 8 pour qu'il touche Dalgar et 6 chances sur 8 pour qu'il touche le géant. Le MD peut lancer 1d8 pour savoir qui recevra la flèche ou bien convertir les valeurs précédentes en pourcentages (75 % de chances de toucher le géant, etc.) et lancer 1d100.*

Se mettre à couvert pour se protéger des Projectiles

L'un des moyens d'éviter d'être touché, et blessé, est de se cacher derrière quelque chose - mur, arbre, coin de bâtiment, tas de rochers, ou quoi que ce soit se révélant disponible. Les aventuriers professionnels voulant donnant un petit air héroïque à la chose appellent cela "se mettre à couvert".

Se mettre à couvert n'est pas particulièrement efficace en mêlée, la couverture gênant également l'attaquant et le défenseur. C'est par contre une tactique assez efficace contre le lancement de projectiles.

Le personnage peut avoir deux types de protections. Le premier est le *camouflage*. Un personnage accroupi derière un buisson est camouflé. Il peut voir, mais avec difficulté, et il n'est guère aisé de déterminer sa position exacte. Les buissons ne peuvent stopper une flèche mais rendent tout de même le personnage plus difficile à toucher. Parmi les autres types de camouflage possibles, citons rideaux, tapisseries, fumée, brouillard et épineux.

L'autre type de protection est la *couverture* proprement dite. Il s'agit d'une chose derrière laquelle un personnage peut se cacher et qui bloque les projectiles. Parmi les couvertures solides, on peut citer murs de pierre, coins de bâtiments, tables, portes, talus, troncs d'arbres ou murs de force magiques.

La couverture aide une cible potentielle en donnant une pénalité au tirage de toucher de l'attaquant. Le modificateur exact résultant de la couverture dépend du degré auquel on l'utilise. Un personnage se tenant debout derrière un mur de deux pieds de haut est une cible très facile, surtout par comparaison avec celui qui est accroupi derrière le même mur, ne regardant par dessus qu'avec précautions. Le Tableau 59 indique les différents modificateurs en fonction des degrés de camouflage ou de couverture.

Tableau 59 : MODIFICATEURS DE COUVERTURE ET DE CAMOUFLAGE

La cible est cachée à	Couverture	Dissimulation
25 %	-2	-1
50 %	-4	-2
75 %	-7	-3
90 %	-10	-4

La couverture a aussi un effet sur les jets



de protection, accordant au personnage le modificateur figurant dans le tableau 59 comme bonus sur ses jets de protection contre les sorts qui causent des dégâts physiques (boule de feu, éclair, etc.).

De plus, un personnage ayant 90 % de couverture (ou plus) ne reçoit que la moitié des dégâts s'il rate son jet de protection et aucun dégât s'il le réussit. Ceci suppose bien entendu que la boule de feu, l'éclair, ou autre, frappe la couverture - un homme accroupi derrière un mur de pierre serait protégé d'une boule feu explosant devant le mur, mais n'aurait aucune protection si l'explosion se produisait derrière lui, de son côté du mur.

Projectiles similaires à des Grenades

Contrairement aux projectiles usuels qui visent une créature spécifique, ceux-ci visent un point, qu'il soit sur une créature ou sur le sol. Lorsque l'attaque est annoncée, le joueur précise à quel endroit il désire que son projectile atterrisse. Cet endroit devient alors le point visé et est utilisé pour déterminer la direction et la distance dans lesquelles partiront d'éventuels éclats.

La plupart de ces projectiles sont des objets dictés par l'occasion ou la nécessité - cailloux, fioles d'huile, d'eau bénite ou d'acide. Leur portée, CDT et dégâts ne figurent donc pas dans les tableaux d'équipement. La distance à laquelle ils peuvent être lancés varie selon la Force du personnage et le poids de l'objet.

Un projectile pesant 5 livres ou moins peut être lancé à environ 30 pieds. La courte distance s'arrête à 10 pieds, la distance moyenne à 20 pieds. Les objets plus lourds ont des portées plus réduites. La distance exacte à laquelle il est possible de lancer un objet est déterminée par le Maître de Donjon.

Les objets exceptionnellement lourds ne peuvent être lancés que si le personnage réussit un tirage de ses chances de tordre des barreaux/soulever des herses. Un personnage ne peut en aucun cas lancer un objet plus lourd que ce que sa propre force lui permettrait de soulever. Le MD peut donc décider qu'un personnage n'a aucun mal à lancer un sac à dos à moitié vide de l'autre côté d'une crevasse de 10 pieds de large, mais un tirage serait en revanche requis pour soulever un orque à bout de bras et le lancer sur ses camarades, à dix pieds de là.

Lorsqu'un récipient frappe sa cible, il se brise normalement aussitôt, mais ce n'est pas toujours le cas: certains projectiles, tels que fioles de cuir souple ou solides pots de terre cuite, sont particulièrement résistants. S'il y a un doute sur les dispositions de l'objet à se briser, le MD pourra exiger un jet de protection pour objet (ces informations figurent dans le GDM), afin de savoir si celui-ci se casse ou se déchire, répandant son contenu.

Le GDM contient les règles permettant de gérer les situations inévitables dans lesquelles ce type de projectiles ratent leur cible.

Types de Projectiles similaires à des Grenades

Les dégâts dûs à l'**acide** sont particulièrement hideux. En plus de laisser des cicatrices éventuelles (ce dont seul le MD est juge), ces dégâts ne peuvent être guéris par la régénération. L'acide est donc très utile contre les créatures pouvant se régénérer, telles que les trolls, mais il est très rare.

L'**eau bénite** affecte la plupart des morts-vivants et créatures des plans inférieurs. Elle n'a aucun effet contre une créature sous forme gazeuse ni contre les morts-vivants n'ayant pas de forme matérielle.

L'eau maudite (l'équivalent de l'eau bénite utilisé par des prêtres maléfiques) affecte les paladins, les créatures dont le but est de défendre le bien (lammasu, shedu, etc.) et celles venant des plans supérieurs.

L'eau bénite (ou maudite) affecte ces créatures de la même manière que l'acide, leur causant des dégâts qui ne peuvent disparaître par régénération mais doivent être soignés par les moyens usuels.

L'huile ne cause des dégâts que lorsqu'elle est enflammée. Ceci requiert normalement une procédure en deux étapes - recouvrir la cible d'huile inflammable, puis y mettre le feu. L'utilisation d'huile enflammée requiert donc souvent deux tirages d'attaque.

L'huile enflammée frappant directement un personnage brûle pendant deux rounds, causant 2d6 points de dégâts lors du premier et 1d6 points de dégâts lors du second.

Le Poison n'est généralement pas très utile en tant qu'arme de jet. La plupart des poisons ne font d'effet que s'ils frappent leur victime de plein fouet, et encore, à condition d'atterrir dans la mâchoire béante de quelque très grande créature. Les poisons de contact ont un effet normal s'il se répandent directement sur la victime. Le GDM contient les informations utiles sur les effets des différents poisons.

Défenses Spéciales

La plus grande partie de ce chapitre a jusqu'ici été consacrée à l'attaque. Il est temps de se tourner vers la défense. Il existe plusieurs moyens d'éviter de recevoir des dégâts. Deux des plus courants sont le jet de protection et la résistance à la magie. Plus rare, car réservée aux clercs et aux paladins, est la capacité de repousser les morts-vivants.

Parade (Règle Optionnelle)

Durant un round de combat d'une minute, chaque personnage est censé bloquer de nombreuses attaques et voir bloquer beaucoup des siennes. Lors d'un combat normal, les personnages ne cessent de parer et il est inutile de développer chacune de ces actions.

Lorsqu'un personnage choisit délibérément de ne pas parer (un mage lançant un sort, par exemple), sa chance d'être touché augmente. Ainsi, choisir de parer n'est pas une option distincte dans les règles de AD&D.

Cela suppose cependant que les personnages engagés dans un combat s'exposent constament à un certain risque - tentant d'avoir une bonne vue de leur adversaire, cherchant l'ouverture qui leur permettra de frapper, etc. Il arrive que ce ne soit pas le cas. Parfois, la seule chose que désire un personnage, c'est éviter d'être frappé.

Afin de se rendre plus difficile à toucher, un personnage peut *parer* - ce qui lui fait abandonner toute autre action pour le round: il ne peut ni attaquer, ni se déplacer, ni lancer de sort. Il se concentre donc totalement sur sa défense. A ce moment, tous les personnages - à l'exception des combattants - gagnent un bonus à la Classe d'Armure égal à la moitié de leurs niveaux. Un magicien de niveau 6 aurait donc un bonus de +3 (ce qui lui abaisserait sa CA de 3 unités). Les combattants bénéficient eux d'un bonus égal à la moitié de leur niveau plus un. Un guerrier de niveau 6 aurait donc un bonus de +4.

Il est à noter que ce bénéfice n'est pas total, puisqu'il ne protège ni contre les attaques par derrière, ni contre les projectiles. Il ne s'applique qu'aux adversaires attaquant le personnage de front, en mêlée. Cette défense optionnelle n'a aucun effet contre les attaques magiques et ne protégerait par exemple aucunement un personnage des effets d'un *éclair* ou d'une *boule de feu.*

Le Jet de Protection

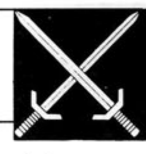
Le jet de protection est un tirage de dé donnant aux créatures et aux personnages une chance - même infime - d'éviter une destruction certaine (ou à tout le moins d'atténuer les dégâts d'une attaque réussie).

La plupart du temps, le jet de protection représente un acte instinctif de la part du personnage - plonger à terre juste avant qu'une *boule de feu* ne fasse rôtir son groupe, bloquer son esprit juste avant que ne s'engage une bataille mentale, détourner la plus grande partie d'un jet d'acide à l'aide d'un bouclier. L'action exacte n'est pas importante - les joueurs et les MDs trouveront des solutions vivantes et colorées pour expliquer la réussite ou l'échec d'un jet de protection. Les explications trouvées selon la situation augmentent le plaisir de jouer.

Lancer des Jets de Protection

Pour faire un jet de protection, un joueur lance 1d20. Le résultat doit être supérieur ou égal à la valeur du jet de protection du personnage. Celle-ci varie selon le groupe et le niveau du personnage, ainsi que selon le type d'attaque qu'il tente d'éviter. Les valeurs des jets de protection des personnages figurent dans le Tableau 60.

Les jets de protections se lancent dans les situations les plus diverses: attaques mettant en jeu paralysie, poison ou mort magique ; pétrification ou métamorphose ; bâton, bâ-



tonnet ou baguette magique ; souffle ; et sorts. Le type de jet de protection que doit lancer le personnage est déterminé par le sort, le monstre ou l'objet que la situation met en jeu.

Les monstres utilisent également le Tableau 60. Le MD dispose d'informations spécifiques sur leurs jets de protection.

Tableau 60 : JETS DE PROTECTION DES PERSONNAGES

Classe et Niveau d'Expérience du Personnage		Type d'Attaque : Paralysie, Poison ou Mort Magique	Bâton, Bâtonnet et Baguette	Pétrification ou Métamorphose*	Souffle**	Sort***
Prêtres	1-3	10	14	13	16	15
	4-6	9	13	12	15	14
	7-9	7	11	10	13	12
	10-12	6	10	9	12	11
	13-15	5	9	8	11	10
	16-18	4	8	7	10	9
	19+	2	6	5	8	7
Larrons	1-4	13	14	12	16	15
	5-8	12	12	11	15	13
	9-12	11	10	10	14	11
	13-16	10	8	9	13	9
	17-20	9	6	8	12	7
	21+	8	4	7	11	5
Combattants	0	16	18	17	20	19
	1-2	14	16	15	17	17
	3-4	13	15	14	16	16
	5-6	11	13	12	13	14
	7-8	10	12	11	12	13
	9-10	8	10	9	9	11
	11-12	7	9	8	8	10
	13-14	5	7	6	5	8
	15-16	4	6	5	4	7
	17+	3	5	4	4	6
Magiciens	1-5	14	11	13	15	12
	6-10	13	9	11	13	10
	11-15	11	7	9	11	8
	16-20	10	5	7	9	6
	21+	8	3	5	7	4

*A l'exclusion des attaques par Baguette de Métamorphose

**A l'exclusion de ceux qui causent pétrification ou métamorphose

***A l'exclusion de ceux pour lesquels un autre jet de protection est requis: mort, pétrification, métamorphose, etc.

Priorités dans les Jets de Protection

Le type de jet de protection requis par une situation ou un objet est parfois peu clair, ou bien plusieurs catégories semblent convenir. Pour cette raison, les types de jets de protection du Tableau 60 sont indiqués par ordre d'importance, de paralysie, poison et mort magique à sorts.

Imaginons que Runelord soit frappé par le rayon d'une *baguette de métamorphose.* Un jet de protection contre les baguettes pourrait tout aussi bien s'appliquer qu'un jet de protection contre la métamorphose. C'est le second qui sera lancé, car son degré de priorité est supérieur.

Les catégories de jets de protection sont les suivantes :

JP contre la Paralysie, le Poison et la Mort Magique : On l'utilise chaque fois qu'un personnage est affecté par une attaque paralysante (quelle qu'en soit la source), par du poison (de n'importe quelle force), ou par certains sorts et objets magiques qui causent la mort immédiate (comme le précise leur description). Ce jet de protection peut également être utilisé dans des situation où une volonté et une résistance physique exceptionnelles sont requises.

JP contre les Bâtons, les Bâtonnets et les Baguettes : comme son nom l'indique, ce JP est utilisé chaque fois qu'un personnage est affecté par les pouvoirs d'un bâton, d'un bâtonnet ou d'une baguette, à condition qu'un JP de plus haute priorité ne puisse s'appliquer. Ce jet de protection est parfois utilisé lorsqu'un personnage affronte une attaque magique d'une source inhabituelle.

JP contre la Pétrification ou la Métamorphose : on l'utilise chaque fois qu'un personnage est changé en pierre (pétrifié) ou métamorphosé par un monstre, sort ou objet magique, autre qu'une baguette. Il peut aussi s'appliquer lorsqu'un personnage doit supporter une altération massive de son corps tout entier.

JP contre les Souffles : un personnage utilise ce JP lorsqu'il se trouve face à des monstres dont une des armes est le souffle, particulièrement la meurtrière haleine des dragons. On peut aussi s'en servir dans les situations où un mélange d'énergie et de Dextérité devient un facteur crucial de survie.

JP contres les Sorts : ceci s'utilise chaque fois qu'un personnage tente de résister aux effets d'une attaque magique, effectuée soit par un lanceur de sort, soit par l'intermédiaire d'un objet magique, à condition qu'aucun autre type de jet de protection ne soit spécifié. Ce JP peut aussi servir dans le cas d'attaques échappant à toute autre classification.

Rater Volontairement un Jet de Protection

Si la cible choisit volontairement de ne pas résister aux effets du sort ou à l'attaque spéciale, aucun jet de protection n'est lancé. C'est le cas même si le personnage a été trompé sur la nature exacte du sort. Lorsqu'il annonce qu'il ne résiste pas à la puissance du sort, celui-ci produit son plein effet.

L'intention de ne pas résister doit cependant être annoncée clairement ou instillée par la ruse. Si un personnage est attaqué par surprise, il bénéficie d'un jet de protection normal. Le MD peut modifier celui-ci, diminuant les chances de succès si la situation le justifie. Un personnage non volontaire ne devrait se voir refuser un jet de protection que dans les cas de tromperie les plus extrêmes.

Tirages de Caractéristique en guise de Jets de Protection

Lorsqu'un personnage tente d'éviter un danger en utilisant l'une ou l'autre de ses caractéristiques, un tirage de caractéristique* pourra être utilisé au lieu d'un jet de protection.

Exemple : Catzecat le voleur s'est introduit dans une propriété lorsqu'il entend un crissement au-dessus de lui. Levant les yeux, il s'aperçoit qu'un bloc de pierre lourd de cinq tonnes tombe du plafond, prêt à l'écraser. Il va lui falloir faire preuve de réflexes rapides pour s'échapper, aussi devra-t-il lancer un tirage de Dextérité.

Un tirage de caractéristique s'effectue en lançant 1d20. Il est réussi si le résultat (éventuellement modifié par des ajustements en plus ou en moins, suivant le jugement du MD) est inférieur ou égal à la caractéristique concernée.

** Attention : ne pas confondre un " tirage de caractéristique " comme jet de protection et le " tirage des caractéristiques " lors de la création du personnage.*

Modifier les Jets de Protection

Les jets de protection peuvent être modifiés par des objets magiques,des règles spécifiques et des situations particulières. Ces modifications peuvent augmenter ou diminuer leurs chances de succès.



Les modificateurs qui augmentent les chances sont donnés sous forme de nombres positifs, ceux qui les diminuent sous forme de nombre négatifs (-1, -2, etc.).

Ces modificateurs affectent le dé lancé par le personnage et non la valeur de jet de protection requise. Ainsi, si Gwenn avait besoin d'un 11 pour réussir son jet de protection contre la pétrification et qu'elle disposait d'un bonus de +1, il lui faudrait toujours obtenir 11 ou plus après tous les ajustements de nombre négatifs (-1, -2, etc.).

Ces modificateurs affectent le dé lancé par le personnage et non la valeur de jet de protection requise. Ainsi, si Gwenn avait besoin d'un 11 pour réussir son jet de protection contre la pétrification et qu'elle disposait d'un bonus de +1, il lui faudrait toujours obtenir 11 ou plus après tous les ajustements (mais le +1 serait ajouté à son dé, ainsi elle n'aurait plus besoin que de tirer un 10 pour obtenir le 11 requis).

De **Hauts Scores de Dextérité et de Sagesse** donnent parfois des bonus aux jets de protection. Une grande Sagesse protège contre illusions, charmes et autres attaques mentales. Si elle est suffisament élevée, la Dextérité peut procurer aux personnages une chance légèrement meilleure d'éviter les effets de *boules de feu, éclairs,* rochers et autres attaques contre lesquelles l'agileté peut être utile. (Voir Tableaux 2 et 5).

Des **objets magiques** tels que manteaux et anneaux de protection donnent des bonus aux jets de protection des personnages (ils figurent dans la description des objets contenue dans le GDM).

Une **armure magique** ne confère un bonus au jet de protection que lorsque celui-ci est rendu nécessaire par une chose physique, qu'elle soit normale ou magique. L'armure magique ne donne jamais de bonus au jet de protection contre les gaz (qu'elle ne peut bloquer), le poison (qui agit de manière interne) et les sorts attaquant l'esprit ou ne causant aucun dégât physique.

Exemple : l'armure magique n'accorderait aucune protection contre le poison d'un scorpion géant, les effets suffocants d'un sort de *nuage puant* ou la transformation provoquée par un sort de *métamorphose d'autrui.* Elle accorde en revanche un bonus aux jets de protection contre projection d'acide, désintégration, feux magiques et normaux, sorts causant des dégâts et chutes (à condition, dans tous les cas, qu'un jet de protection soit autorisé). Les autres situations doivent être gérées cas par cas par le MD.

Certains **sorts et objets magiques spécifiques** ont un effet bon ou mauvais sur les jets de protection des personnages. Des sorts forcent souvent la victime à lancer son JP avec une pénalité, ce qui les rend dangereux même lorsqu'ils semblent anodins (les informations à ce sujet figurent dans la description des sorts ou dans la section des objets magiques du *GDM).*

Quoique dangereux, les poisons mineurs sécrétés par la vermine, par exemple celui d'un mille-pattes géant, restent faibles et ont peu de chances de tuer un homme en bonne santé. Pour recréer cet effet dans le jeu, un bonus sur le jet de protection des personnages affectés est autorisé. Le MD dispose des informations nécessaires.

Des **situations imprévisibles** se présenteront à tout moment. Lorsque cela se produit, le MD doit décider du bien fondé de modificateurs aux jets de protection. En règle générale, ces modificateurs dûs à la situation devraient s'échelonner entre +4 et -4. Un clerc maléfique attaqué dans son sanctuaire pourrait fort bien bénéficier d'un bonus de +3 sur tous ses jets de protection, alors que ses adversaires se verraient affligés d'une pénalité de -3. La puissance maléfique de l'endroit peut justifier ces modificateurs.

Résistance à la Magie

Certains objets ou créatures résistent fortement aux effets de la magie (ou confèrent à d'autres cette résistance). Ceci les rend plus difficiles à affecter par les énergies magiques que des créatures ou objets normaux.

Quelques rares créatures ont une nature extrêmement anti-magique: la magie glisse sur eux, comme l'eau sur les plumes d'un canard. Plus courantes sont les créatures, essentiellement celles qui viennent des plans d'existence extérieurs, qui, vivant dans un pays enchanté, sont emplies de puissantes énergies magiques. La magie est l'air qu'elles respirent, aussi résistent-elles mieux à son pouvoir.

La résistance à la magie est une capacité innée - cela signifie que le possesseur n'a rien de spécial à faire pour l'utiliser. Il n'a même pas besoin d'être conscient de la menace pour que la résistance fonctionne. Celle-ci fait partie de la créature ou de l'objet et ne peut en être séparée (les créatures peuvent cependant en annuler à volonté les effets).

La résistance à la magie est de plus une capacité individuelle. Une créature la possédant ne peut en faire bénéficier d'autres en leur tenant la main ou en restant auprès d'elles. Seuls les plus rares des objets magiques et des créatures peuvent conférer à d'autres une résistance à la magie.

Cette résistance est donnée sous forme de pourcentage. Pour qu'un effet magique ait une quelconque chance de succès, la résistance à la magie doit être vaincue. La cible de cet effet (celle qui possède la résistance) lance un dé de pourcentage. Si le résultat est supérieur à sa résistance, le sort produit son effet normal. S'il lui est inférieur ou égal, le sort n'a aucun effet.

Effets de la Résistance à la Magie

La résistance à la magie permet à une créature d'ignorer les effets de sorts ou pouvoirs similaires. Elle ne protège pas des attaques faites par des armes magiques ou des forces naturelles pouvant résulter, directement ou non, d'un sort. Elle n'empêche pas non plus la créature protégée d'utiliser ses propres capacités, ni de lancer des sorts. Elle peut être efficace contre des sorts à effet individuel ou, dans certaines limites, contre des sorts à zone d'effet.

Si le tirage de résistance à la magie échoue, la cible de l'effet magique peut cependant lancer tous les jets de protection qu'autorise normalement le sort.

Cas où s'applique la résistance à la magie

La résistance à la magie ne s'applique que si le lancement d'un sort doit affecter directement la créature ou l'objet résistant. Elle est donc efficace sur un projectile magique (visant la créature ou l'objet) ou une boule de feu (endommageant la zone dans laquelle se trouve la créature ou l'objet).

La résistance à la magie n'est d'aucune utilité contre un tremblement de terre causé par un sort. Bien que la créature puisse se blesser, ou même mourir, en tombant dans une crevasse ouverte par le sort, celui-ci était dirigé sur le sol et non sur elle. Les créatures résistant à la magie ne sont pas immunisées contre les conséquences des sorts, seulement contre l'énergie créée ou relâchée par un sort.

Les personnages-joueurs ne disposent pas normalement de résistance à la magie (bien qu'ils bénéficient de jets de protection contre sorts et autres) ; cette capacité est essentiellement réservée à certains monstres biens particuliers.

Tirages de Résistance à la Magie réussis

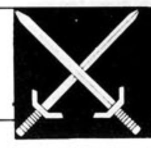
Un tirage de résistance à la magie réussi peut avoir quatre effets différents, selon la nature du sort auquel on résiste.

Sorts Individuels : Par définition, ces sorts n'affectent qu'une seule créature, qui est seule à faire un tirage de résistance à la magie (si elle en possède une). Si un sort de ce type est dirigé contre plusieurs cibles, chacune fait un tirage indépendant (exemple: un sort de paralysie visant quatre créatures leur ferait faire à chacune un tirage de résistance à la magie, en supposant qu'elles y aient droit).

Si le tirage de résistance est réussi, le sort n'a aucun effet sur la créature. Si le sort n'était dirigé que sur une seule cible, il est tout simplement perdu. Sinon, il pourrait tout de même affecter ses autres cibles, si elles-mêmes rataient leur tirage.

Sorts à Zone d'effet : Ces sorts ne visent pas une créature mais un point. L'effet en affecte toute la zone comprise dans un cercle déterminé autour de ce point. Un tirage de résistance à la magie réussi permet à une créature de ne pas être touchée par les effets du sort. Celui-ci n'en est cependant pas annulé pour autant et continue à affecter tout le reste de la zone.

Sorts Placés : Ces sorts opèrent de façon continue dans un endroit particulier ou sur une créature, un personnage ou un objet



déterminé. Un bon exemple en est la *protection contre le mal.*

La résistance à la magie n'est utilisée que si une créature ou un objet se trouve à l'endroit où opère le sort. Même si c'est le cas, il est possible qu'elle ne s'applique pas (rien ne se passe si le sort n'est pas d'un type pouvant affecter la créature). Ainsi un sort de *séparation des eaux* ne s'annulerait pas si une créature résistant à la magie pénétrait dans sa zone d'effet. Un sort de *protection contre le mal* qui pourrait affecter la créature serait soumis à la résistance de celle-ci.

Si le MD juge qu'un tirage de résistance à la magie s'impose et que celui-ci est réussi, le sort placé s'annule (généralement avec un coup de tonnerre dramatique et une bouffée de fumée).

Sorts permanents : La résistance à la magie n'est pas assez forte pour détruire un sort permanent. Celui-ci est cependant annulé (selon les mêmes règles que pour les sorts placés) pour le temps que la créature résistante demeure dans sa zone d'effet.

Ainsi une créature résistant à la magie pourrait franchir un *mur de force* permanent comme si celui-ci n'existait pas. Il se reformerait cependant dès que la créature serait passée (ce qui signifie que personne d'autre ne pourrait passer).

Repousser les Morts-Vivants

Une capacité importante et fort utile des prêtres et des paladins est celle qui leur permet de repousser les morts-vivants. C'est un pouvoir accordé au personnage par sa divinité. Les druides ne peuvent pas repousser les morts-vivants. Les prêtres de mythologies spécifiques en sont capables si le MD le permet.

Par l'intermédiaire du prêtre ou du paladin, la divinité manifeste une portion de sa puissance, terrifiant les créatures mortes-vivantes maléfiques ou les détruisant radicalement. Cette puissance devant être canalisée par un être mortel, le succès n'est cependant pas toujours garanti.

Lorsqu'il rencontre des morts-vivants, un prêtre ou un paladin peut tenter de les repousser (souvenez-vous que le pouvoir du paladin fonctionne en cette matière comme celui d'un prêtre possédant deux niveaux de moins que lui — un paladin de niveau 5 utilise donc la colonne 3 du Tableau 61). Une seule tentative peut être effectuée par rencontre et par personnage, mais plusieurs personnages différents peuvent faire un tirage en même temps (les résultats sont déterminés individuellement).

Tenter de repousser les morts-vivants constitue une action, prend un round et se produit au moment où le personnage a l'initiative (les morts-vivants ont donc une chance d'agir avant d'être repoussés). La simple présence du personnage est insuffisante : il doit y ajouter une touche théâtrale. La parole et les gestes sont importants, aussi le personnage doit-il avoir les mains libres et pouvoir parler. Contrairement au lancement d'un sort, ce pouvoir n'est cependant pas interrompu si le personnage est attaqué pendant qu'il fait sa tentative.

Pour gérer ce type de situation, reportez-vous au Tableau 61. Cherchez l'intersection entre le type ou le nombre de Dés de Vie des morts-vivants et le niveau du prêtre (deux niveaux de moins pour un paladin). S'il s'agit d'un nombre, lancez 1d20: si le chiffre obtenu est supérieur ou égal à la valeur donnée, la tentative est couronnée de succès. Si l'intersection de la ligne et de la colonne considérée est un " R ", les morts-vivants sont repoussés sans qu'il soit besoin de faire un tirage. Si c'est la lettre " D " qui figure dans le tableau à l'endroit considéré, la tentative détruit totalement les monstres. Un tiret (-) signifie que le prêtre ou le paladin du niveau considéré est incapable de repousser ce type de mort-vivant particulier. *Une tentative réussie de repousser ou de détruire des morts-vivants affecte 2d6 de ces créatures.*

Un seul tirage est fait, quel que soit le nombre de morts-vivants que tente de repousser un personnage au cours d'un round donné. Le résultat est lu individuellement pour chaque type de mort-vivant.

Tableau 61 : POUVOIR DE REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Type ou Dés de Vie des Morts Vivants	Niveau du Prêtre+ 1	2	3	4	5	6	7	8	9	10-11	12-13	14+
Squelette ou 1 DV	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*	D*
Zombi	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*	D*
Goule ou 2 DV	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*	D*
Ombre ou 3-4 DV	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*	D*
Être de la nuit ou 5 DV	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D	D*
Ghast	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D	D*
Apparition ou 6 DV	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R	D
Momie ou 7 DV	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R	R
Spectre ou 8 DV	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4	R
Vampire ou 9 DV	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7	4
Fantôme ou 10 DV	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10	7
Liche ou 11 DV	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13	10
Spécial**	—	—	—	—	—	—	—	—	20	19	16	13

* 2d4 créatures supplémentaires du même type sont repoussées.

** Les créatures spéciales comprennent les morts-vivants uniques, les morts-vivants du Plan Matériel Négatif animés d'une volonté propre, certaines Puissances Majeures et Mineures, et les morts-vivants habitant les plans extérieurs.

+ Les paladins repoussent les morts-vivants comme des prêtres possédant deux niveaux de moins qu'eux.

Exemple : Mengor, prêtre de niveau 7, et son groupe sont attaqués par deux squelettes, menés par un être de la nuit et un spectre. Le résultat de la tentative de répulsion est 12.

Le joueur de Mengor cherche dans le tableau les trois types de morts-vivants présents, utilisant le même résultat: 12. Les squelettes sont détruits (comme Mengor l'avait prévu). L'être de la nuit est repoussé (il fallait obtenir au moins 4 sur le dé). Le spectre continue cependant à s'avancer, indemne (il fallait un 16).

Les morts-vivants contrôlés par quelqu'un (comme les squelettes) se contentent de battre en retraite et de permettre au personnage et à ceux qui l'accompagnent de passer, ou d'achever leurs actions.

Les morts-vivants agissant de leur propre volonté tentent de fuir le personnage qui les repousse jusqu'à ce qu'ils soient hors de vue. S'ils ne peuvent s'échapper, ils se tiennent à distance, à plus de dix pieds du personnage, à condition que celui-ci continue à les repousser (aucun tirage supplémentaire n'est requis).

Si le personnage force le mort-vivant indépendant à s'approcher à moins de dix pieds de lui (en l'acculant, par exemple) l'effet du pouvoir est rompu et le monstre attaque normalement. *Si les morts-vivants forment un groupe varié, ce sont ceux qui ont le moins de dés de vie qui sont repoussés les premiers.*

Prêtres Maléfiques et Morts-Vivants

Les prêtres maléfiques sont généralement considérés comme des alliés des morts-vivants, ou du moins supposés en partager les aspirations et les buts. Il leur est donc impossible de repousser ces monstres. Ils peuvent cependant tenter de les commander en leur imposant leur volonté.

Ce processus est identique à une tentative de les repousser. Il est possible de commander au maximum 12 morts-vivants. Un résultat de "R" signifie que les morts-vivants obéissent automatiquement au prêtre, un résultat de "D" qu'ils en deviennent aussitôt les esclaves complets. Ils exécutent ses ordres (au mieux de leurs capacités et de leur intelligence jusqu'à ce qu'ils soient repoussés, commandés ou détruits par un autre prêtre.



Les prêtres maléfiques ont aussi la capacité d'affecter les paladins, les repoussant comme s'ils étaient des morts-vivants. L'esprit de ces preux étant bien plus difficile à asservir, il est nettement moins aisé de les repousser.

Un prêtre maléfique tentant de repousser un paladin le fait comme s'il possédait trois niveaux de moins qu'en réalité. Ainsi un prêtre de niveau 7 utiliserait la colonne des niveaux 4. Il n'aurait qu'une chance médiocre de repousser un paladin de niveau 7 (7 DV) et n'aurait aucun pouvoir sur un paladin de niveau 8. C'est le niveau du paladin (considéré comme un nombre de Dés de Vie) qui détermine la ligne à utiliser. Contre les paladins, un résultat de "D" est toujours considéré commes un "R".

Blessures et Mort

Parfois ni la chance, ni le talent, ni les capacités, ni la résistance à diverses attaques ne peuvent empêcher qu'un personnage soit blessé. Une vie d'aventures comporte des risques inévitables. Tôt ou tard, tout personnage sera blessé.

Pour permettre aux personnages d'être héroïques (et pour faciliter le jeu), les dégâts sont comptabilisés de manière abstraite. Tous les personnages et les monstres ont un certain nombre de points de vie. Plus ce nombre est grand, plus ils sont difficiles à vaincre.

Les dégâts sont soustraits des points de vie du personnage (ou de la créature). Si un personnage donnait sur le côté de la tête d'un ogre un coup infligeant 8 points de dégâts, ceux-ci seraient soustraits du nombre total de points de vie de l'ogre. Les dégâts ne sont pas appliqués spécialement à la tête, ni divisés entre différentes régions du corps.

La perte de points de vie est cumulative jusqu'à ce que le personnage meure ou ait une chance de soigner ses blessures.

Magnus, le druide, qui possède 16 points de vie, est blessé par un orque qui lui inflige 3 points de dégâts. Quinze minutes plus tard, il rencontre un gnoll qui lui inflige 7 points de dégâts. Magnus a donc reçu 10 points de dégâts, qui demeureront jusqu'à ce qu'ils guérissent - que ce soit naturellement ou par magie.

Les Blessures

Lorsqu'un personnage frappe un monstre, ou vice versa, la victime reçoit des dégâts. La quantité de ces derniers dépend de l'arme ou de la méthode d'attaque utilisée. Le tableau 44 du chapitre 6 indique les dégâts que peut infliger chaque arme à des créatures de petite, moyenne ou grande taille. Ces dégâts sont représentés par la valeur d'un dé (1d8, 2d6, etc.).

Chaque fois qu'une attaque porte, les dés appropriés sont lancés et les dégâts sont soustraits du nombre actuel de points de vie de la victime. Un orque attaquant avec une épée inflige par exemple les dégâts correspondant au type d'épée qu'il utilise. Un troll qui mord une fois puis déchire avec l'une de ses mains griffues inflige 2d6 points de dégâts par sa morsure et 1d4+4 points de dégâts par la griffure (le MD trouve ces renseignements dans le Compendium monstrueux.

Les dégâts sont parfois indiqués par la valeur d'un dé à laquelle vient s'ajouter un bonus de +1 ou plus. L'attaque de la patte du troll, ci-dessus, en est un bon exemple. Ce bonus peut être dû à une grande Force, à des armes magiques ou à la simple férocité de l'attaque. Le bonus est ajouté au nombre obtenu sur les dés, assurant ainsi une quantité de dégâts minimum. De même, il est aussi possible de voir s'appliquer des pénalités, mais aucune attaque réussie ne saurait causer moins d'un point de dégâts.

Parfois une attaque se compose à la fois d'un jet de dé et d'un multiplicateur. Le nombre obtenu sur le dé est multiplié par le chiffre indiqué pour obtenir la valeur des dégâts. Ceci se produit essentiellement dans le cas d'attaques dans le dos. Dans ce type de cas, ce sont seulement les dégâts de base causés par l'arme qui sont multipliés, et non les bonus de Force ou de magie: ces derniers sont ajoutés lorsque la valeur tirée à été multipliée.

Dégâts spéciaux

Etre frappé par des monstres ou avec des armes n'est pas la seule manière dont un personnage peut être blessé. Le monde recèle en effets bien des dangers pour les pauvres aventuriers sans défense, dangers que le MD peut parfois faire surgir avec jubilation. Voici quelques-unes des formes de dégâts les plus déplaisantes.

Chute

Les personnages-joueurs ont une étonnante (et, pour le MD, très amusante) tendance à tomber du haut de choses diverses, souvent d'une grande altitude, et la plupart du temps sur une surface dure. Bien que la chute soit en elle-même innoffensive, son arrêt brutal cause généralement quelque désagrément.

Lorsqu'un personnage tombe, il encaisse à l'arrivée 1d6 points de dégâts par 10 pieds de chute, jusqu'à un maximum de 20d6 (qui pourra être considéré dans le jeu comme correspondant à la vitesse limite).

Cette méthode est simple et, de plus, assez réaliste pour être incluse dans le jeu. Il ne s'agit pas d'un calcul scientifique de l'accélération, de la vitesse limite exacte, de la masse, de l'énergie de l'impact, etc. du corps qui chute.

Les lois physiques peuvent en effet décrire le mouvement exacte d'un corps tombant en chute libre, mais on sait peu de choses des effets de l'impact. La durée de la chute n'est pas le seul facteur déterminant la gravité des blessures. On pourrait citer aussi l'élasticité du corps et du sol, l'angle de l'impact, l'onde de choc se propageant dans le corps, la malchance et bien d'autres.

Certaines personnes ont survécu après être tombées de très grandes hauteurs, bien que le phénomène soit assez rare. En 1972, Vesna Vulovic tomba d'une hauteur de 33.330 pieds et survécut, malgré de très graves blessures. Elle établit ainsi le record actuel. Le sergent de l'armée de l'air Nicholas S. Alkemade tomba quand à lui de 18.000 pieds (un peu plus de 5 kilomètres) sans parachute, mais atterrit sans se faire aucun mal.

Tout cela pour en arriver au conseil suivant : lancez les dés de la manière indiquée ci-dessus et ne vous en faites pas trop pour la science.

Paralysie

Un personnage ou une créature affectée par la paralysie devient totalement immobile pour toute la durée de l'effet magique. La victime peut respirer, penser, voir et entendre, mais ne peut ni parler, ni bouger en aucune façon. Les pensées cohérentes permettant de déclencher un objet magique ou des pouvoirs intrinsèques sont toujours possible.

La paralysie n'affecte que les fonctions motrices générales du corps et n'est pas l'arme absolue contre les créatures puissantes. Elle peut cependant se révéler très efficaces contre les créatures volantes.

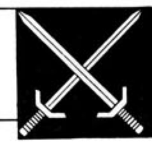
Exemple de Paralysie : Les aventuriers rencontrent un spectateur, une terrifiante créature dont les pouvoirs magiques émanent de ses nombreux yeux pédonculés.

Après plusieurs rounds de combat, le prêtre du groupe lance un sort d'*immobilisation des monstres*, paralysant la créature. Un spectateur paralysé peut toujours utiliser les pouvoirs semblables à des sorts de ses yeux et peut même continuer à se déplacer (puisqu'il lévite à volonté). Il est cependant incapable de bouger ses pédoncules pour viser. Tous ses yeux étant probablement tournés vers le groupe au moment de la paralysie, les aventuriers se déploient en anneau autour du monstre. S'il veut attaquer un ou deux d'entre eux à l'aide de ses pouvoirs, il doit tourner le dos aux autres.

Absorption d'Energie

Ce pouvoir possédé par de puissants morts-vivants (et autres monstres particulièrement terribles) est très redouté car il cause la perte de un ou plusieurs niveaux d'expérience.

Lorsqu'un personnage est frappé par une créature absorbant l'énergie, il reçoit les dégâts normaux dûs à l'attaque. De plus il perd un ou plusieurs niveaux d'expérience (et donc Dés de Vie, points de vie, etc. correspondants). Pour chaque niveau, lancez le Dé de Vie approprié à la classe du personnage et soustrayez le nombre obtenu du total de points de vie (soustrayez également, s'il y en a un, le bonus de Constitution). Si le niveau perdu avait apporté un nombre fixe de points de vie et non un Dé de Vie, soustra-



yez le nombre en question. Le total ajusté devient alors le maximum du personnage (c'est à dire que les points de vie perdus par absorption d'énergie ne sont pas considérés comme des dégâts mais que leur perte est permanente).

Les points d'expérience du personnage tombent à mi-chemin entre le minimum nécessaire à son nouveau niveau (après l'absorption) et le minimum nécessaire pour accéder au niveau suivant.

Les personnages multi-classés ou à classe successives perdent tout d'abord leur niveau le plus haut. Si les niveaux sont identiques, c'est celui qui requiert le plus de points d'expérience qui est perdu en premier.

Tous les pouvoirs et capacités gagnés par le personnage-joueur grâce à son précédent niveau sont immédiatement perdus, y compris les sorts. Il doit oublier immédiatement tous les sorts que son nouveau niveau ne lui autorise plus. De plus, un magicien perd toute compréhension des sorts figurant dans son livre de sorts qui sont d'un niveau maintenant inaccessible pour lui. Lorsqu'il retrouvera son niveau perdu, il devra refaire les tirages permettant de déterminer s'il les comprend à nouveau.

Si un personnage arrive au niveau 0 mais a encore des points de vie (s'il est toujours vivant), sa carrière d'aventurier est achevée. Il ne peut plus regagner de niveaux et a perdu tous les bénéfices de sa classe. L'aventurier est devenu une personne ordinaire. Un sort de *restauration* ou un *souhait* pourront l'aider à retrouver sa condition précédente. Si un personnage de niveau 0 subit une nouvelle absorbtion d'énergie, il meurt instantanément, quel que soit le nombre de points de vie qui lui reste.

Si l'absorbtion d'énergie l'amène en dessous du niveau 0 (il est tué par le mort-vivant), il devient lui-même un mort-vivant du même type que son vainqueur, au bout de 2d4 jours. Le monstre nouvellement créé a les mêmes capacités de classe que de son vivant, mais ne conserve que la moitié de l'expérience qu'il possédait avant sa rencontre avec le mort-vivant. Il devient alors automatiquement un PNJ ! Ses ambitions et ses buts sont totalement opposés à ceux qu'il poursuivait auparavant. Il déteste et méprise ses anciens camarades, ces faibles qui n'ont pu lui venir en aide lorsqu'il en avait besoin. L'une de ses ambitions premières pourra être d'abattre les membres de son ancien groupe ou de leur causer autant de tort que possible.

De plus, ce nouveau PNJ est sous le contrôle total du mort-vivant qui l'a tué. Si ce maître est abattu, ses serviteurs gagnent un niveau d'expérience à chaque fois qu'ils en absorbent un d'une victime, jusqu'à ce qu'ils atteignent le nombre de Dés de Vie maximal de leur race. Lorsque c'est le cas, il peuvent à leur tour se créer des serviteurs (en tuant des personnages).

Des mesures appropriées, prises par les autres personnages, pourront empêcher celui dont l'énergie vitale a été absorbée de devenir un mort-vivant. Les rites à accomplir varient selon le type de mort-vivant et sont détaillés dans les descriptions du *Compendium Monstrueux.*

Poison

Ce danger n'est rencontré que trop fréquemment par les personnages-joueurs. Morsures, dards, potions meurtrières, vin drogué et nourriture avariée les attendent lorsqu'ils font face à de maléfiques sorciers, de cruels assassins, des monstres hideux et des aubergistes incompétents. Araignées, serpents, mille-pattes, scorpions, vouivres et même certaines grenouilles géantes disposent d'un venin mortel. Les PJs sensés apprennent rapidement à respecter et à craindre ces créatures.

La puissance des différents poisons varie énormément et est souvent très surestimée. La morsure de la redoutable veuve noire ne tue une victime aux Etats Unis que tous les deux ans. Seulement 2 % des morsures de crotale ont une issue fatale.

Sur l'autre plateau de la balance, on trouve aussi des poisons naturels d'une toxicité terrible. Ils sont heureusement exotiques et rares - la grenouille venimeuse flèche d'or, le serpent tai pan et le poisson-pierre produisent tous un venin mortel.

L'effet d'un poison dépend de plus de la manière dont il est administré. Il doit la plupart du temps être injecté dans le système sanguin par morsure ou piqûre. Certains poisons ne sont efficaces que s'ils sont ingérés ; les assassins aiment les mêler à la nourriture. La variété la plus redoutable est cependant le poison de contact, qui n'a besoin que de toucher la peau pour agir.

Les poisons paralysants empêchent le personnage de bouger pendant 2d6 heures. Son corps est totalement détendu, ce qui rend difficile la tâche de le transporter. Le poison ne lui occasionne aucun autre trouble, mais sa condition pourra se révéler fâcheuse pour ses compagnons.

Les poisons débilitants affaiblissent le personnage pendant 1d3 jours. Tous ses scores de caractéristiques sont pendant cette période réduits de moitié. Il convient alors de faire les ajustements de Classe d'Armure, de tirages d'attaque, etc. appropriés aux nouveaux scores. Le personnage se déplace de plus à la moitié seulement de sa vitesse normale. Enfin, il lui est impossible de guérir par des moyens normaux ou magiques avant que le poison ne soit neutralisé, ou que la faiblesse n'ait disparu.

Traiter les Victimes du Poison

Il y a heureusement de nombreuses façons de soigner un personnage empoisonné. Plusieurs sorts existent qui soit ralentissent l'effet de la substance et donnent une chance au personnage de se faire soigner plus complètement, soit neutralisent le poison. Les sorts de soins (y compris *guérison*) n'ont cependant aucun effet sur le poison, pas plus que le sort de *neutralisation du poison* ne permet de retrouver les points de vie perdus à cause de lui. Les personnages dotés de la compétence d'herboristerie peuvent prendre certaines mesures permettant de réduire le danger que présente le poison pour les PJs.

Soins

Lorsqu'un personnage a été blessé, son joueur voudra bien sûr qu'il guérisse. Cette guérison peut intervenir naturellement ou magiquement. La guérison naturelle est lente mais accessible à tous les personnages, quelle que soit leur classe. La disponibilité de soins magiques dépend de la présence de lanceurs de sorts ou d'objets magiques spécialisés.

La seule limite à la quantité de points de vie qu'un personnage peut recouvrer par des soins est son maximum de départ. Il ne peut dépasser cette limite avant d'atteindre le niveau d'expérience suivant où un nouveau Dé de Vie (ou un nombre fixé de points de vie) lui sera ajouté. Les soins ne peuvent jamais rendre plus de points de vie que son maximum à un personnage.

Guérison Naturelle

Les personnages guérissent naturellement au rythme de 1 point de vie par journée de repos. Repos signifie activité modérée - rien de plus fatiguant que monter à cheval ou voyager d'un endroit à un autre. Combattre, s'enfuir, soulever un lourd rocher, etc. sont des activités qui empêchent le repos car elles tirent sur les vieilles blessures et peuvent même les rouvrir.

Si un personnage se repose totalement (passant la journée au lit), il retrouvera ses forces au rythme de 3 points de vie par jour. S'il passe ainsi une semaine, il peut ajouter son bonus de Constitution aux 21 points (3 par jour) déjà récupérés.

Dans les deux cas ci-dessus, il est supposé que le personnage dispose d'assez de nourriture, d'eau et de sommeil. Si l'un ou l'autre fait défaut, il ne regagne pas le moindre point de vie.

Guérison Magique

Les sorts et potions de soins, ainsi que certains objets magiques, peuvent accélérer grandement la guérison. Les spécificités de ces méthodes sont exposées dans les descriptions des sorts de ce livre et dans le GDM (en ce qui concerne les objets magiques). Grâce à ces méthodes, les blessures se ferment instantanément et la vigueur est restaurée. Les effets sont immédiats.

La guérison magique est particulièrement utile au milieu d'un combat ou en préparation d'une rencontre difficile. Souvenez-vous cependant que les adversaires des PJs ont tout autant accès que ceux-ci à la guérison magique - un grand-prêtre maléfique aura certainement mémorisé des sorts de



soins destinés à ses suivants et à ses gardes. Les soins ne représentent pas un acte bon ou mauvais en soi.

Souvenez-vous aussi qu'un personnage ne peut en aucun cas dépasser son nombre maximum de points de vie grâce à des soins. Exemple : Koala possède 30 points de vie. Il en perd 2 au cours d'un combat et encore un autre un peu plus tard, ce qui amène son total à 27. Quelle que soit la méthode utilisée, aucun lanceur de sorts ne pourrait lui rendre plus de 3 points. Tout point excédentaire est perdu.

Compétences d'Herboristerie et de Soins

Les personnages peuvent également recevoir des soins limités par des personnages possédant les compétences d'herboristerie et de soins. Ces talents sont développés dans le chapitre 5.

Mort du Personnage

Lorsqu'un personnage atteint 0 point de vie, il meurt immédiatement et ne peut rien y faire, à moins qu'un effet magique spécialisé ne vienne annuler cette règle.

Mort par Empoisonnement

Le poison complique quelque peu la situation. Lorsqu'un personnage meurt empoisonné, il est possible que la substance reste active dans son organisme.

Tout poison garde son efficacité pendant 2d6 heures après la mort de la victime. Si le personnage est rappelé à la vie durant cette période, il convient de trouver une méthode pour neutraliser le poison préalablement. Si cette précaution est négligée, dès que le personnage a effectué son tirage de résistance à la résurrection (comme indiqué plus bas, dans le paragraphe *ressusciter les morts*), et en supposant que celui-ci soit réussi, il doit immédiatement réussir un jet de protection contre le poison, sous peine d'en ressentir à nouveau le plein effet - selon les règles normales. Certains personnages pourront n'en être que blessés, mais d'autres pourront fort bien mourir quelques secondes après avoir été ressuscités.

Mort par Dégâts Massifs

En plus de mourir lorsqu'il atteint 0 point de vie, un personnage court le risque de trépasser brutalement lorsqu'il subit des dégâts très massifs. Tout personnage subissant 50 points de dégâts ou plus causés par une seule attaque doit réussir un jet de protection contre la mort sous peine, justement, de mourir.

Ceci ne s'applique que si les dégâts ont été infligés par une seule attaque. Plusieurs attaques infligeant un total de 50 points au cours du même round ne requièrent pas ce jet de protection.

Un personnage devrait par exemple faire un tirage si un dragon lui soufflait 72 points de dégâts au visage. Ce ne serait pas le cas si huit orques lui infligeaient 53 points à eux tous.

Si le jet de protection est réussi, le personnage demeure en vie (sauf si la perte des 50 points de vie l'a réduit à 0 point ou moins, bien entendu). En cas d'échec, il meurt immédiatement du choc intense que vient de ressentir son corps. Ses points de vie tombent à 0.

Il lui est cependant possible d'être ressuscité normalement.

Mort Inévitable

En certaines occasions, la mort est inévitable, quel que soit le nombre de points de vie que possède un personnage.

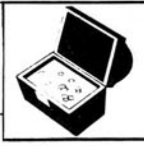
Supposons un guerrier enfermé dans une pièce dépourvue d'ouvertures, dont le plafond de 50 tonnes se rapproche du plancher pour l'écraser. Un autre enfermé dans une boite étanche remplie d'acide... Rien ne pourra les sauver. Ces cas sont extrêmes mais peuvent se présenter dans un monde fantastique.

Ressusciter les Morts

Les sorts de soins et de guérison n'ont aucun effet sur un mort - celui-ci ne peut retrouver la vie que grâce aux sorts de *rappel à la vie* ou *résurrection* (ou grâce à un objet en reproduisant les effets). Chaque fois qu'un personnage est rendu à la vie, le joueur doit faire un tirage de résistance à la résurrection basé sur sa Constitution actuelle (voir Tableau 3). En cas de réussite (il obtient un nombre inférieur ou égal à son pourcentage de chances de résister à une résurrection), le personnage est rendu à la vie dans les conditions spécifiées par le sort ou l'objet.

Un personnage ainsi ressuscité voit sa Constitution abaissée d'1 point de manière permanente. Ceci peut affecter les points de vie précédemment gagnés. Si le bonus de Constitution du personnage diminue, son total de points de vie est réduit du nombre approprié (le nombre de points de bonus perdus multiplié par le nombre de niveaux du personnage). Lorsque la Constitution d'un personnage atteint 0, il ne peut plus être ressuscité: il disparaît du jeu définitivement.

Chapitre 10 : Trésor



De grands trésors de par le monde n'attendent que d'être découverts. D'antiques dragons reposent sur d'énormes tas d'or, d'argent et de gemmes. Les chefs des orques, amassent cupidement le butin de leurs derniers pillages. Des gelées vivantes suintent des os et des armures d'aventuriers infortunés. D'immondes seigneurs des ténèbres abandonnent apparemment sans garde de petites fortunes, comme des araignées attirant les mouches dans leur toile. Des magiciens courbés par l'âge rassemblent de véritables collections d'objets magiques. Certains trésors, tels ceux des dragons, sont amassés pour des raisons que seuls leurs propriétaires comprennent pleinement. D'autres ont une fonction plus pratique - puissance, luxe et sécurité. Quelques rares caches datent de temps immémoriaux et leurs propriétaires sont depuis longtemps morts et oubliés. Certains trésors sont modestes, comme par exemple la récolte d'une moisissure jaune. D'autres, tel celui du Roi Tyran, sont énormes. Certains ne demandent qu'à être ramassés, d'autres sont farouchement gardés par pièges ou créatures.

Types de Trésors

Un trésor peut avoir de nombreuses formes et de nombreuses tailles, des plus classiques aux plus exotiques. On trouve bien sûr des pièces d'or, d'argent, de cuivre, d'électrum et de platine, mais les métaux précieux peuvent aussi être fondus pour façonner coupes ouvragées, bassins ciselés ou argenterie. Les personnages connaissent la valeur des pièces et n'ont dans la plupart des cas aucun mal à estimer celles qu'ils découvrent. Certains trésors anciens contiennent cependant des monnaies n'ayant plus cours et ne pouvant être vendues qu'en fonction de leur poids. Les objets faits de métaux précieux sont encore plus difficiles à estimer. Si les personnages ne trouvent ni joaillier capable de faire une estimation, ni client désireux de les payer un bon prix, ces objets devront eux aussi être refondus pour leur métal. Cela n'est guère difficile dans les grandes cités où l'on rencontre toujours des spécialistes et des receleurs - quoique se faire payer le prix réel des objets puisse se révéler ardu (les accusations de vol constituent également un petit problème). Les personnages doivent cependant se méfier des escroqueries et des contrefaçons. Un bassin apparemment précieux pourrait n'être que vil métal plaqué argent. Les pièces peuvent être mêlées de laiton ou de cuivre. Les poids peuvent être truqués pour indiquer de fausses valeurs. Les personnages doivent trouver des marchands auxquels ils puissent faire confiance.

Les gemmes sont une autre forme commune de trésor, pour laquelle les personnages-joueurs dépendent encore plus des autres. A moins que le groupe ne contienne un estimateur de pierres précieuses qualifié, il lui faudra s'en remettre à d'autres. Après tout, toutes ces pierres rouges qu'ils ont trouvées dans leur dernier trésor peuvent aussi bien être du verre coloré que du quartz superbe mais sans grande valeur, du grenat semi-précieux ou des rubis extrémemement chers. Une fois de plus, il convient de trouver un joaillier de confiance et de se défier des escroqueries. Des MDs extrêmement vicieux pourront présenter à vos personnages des gemmes non taillées, qu'un oeil néophyte ne pourra ni remarquer ni estimer. La plupart des personnages (et des joueurs) n'imagineront pas qu'une pierre banale puisse se transformer en gemme de grand prix si on la taille correctement.

Les objets les plus difficile à estimer sont peut-être les oeuvres d'art. Bien que les gemmes, taillées ou non, aient une grande valeur, celle-ci peut encore être augmentée si on les inclut dans un bijou. L'or est précieux en lui-même, mais le devient encore plus lorsqu'on en fait une épingle ou une coupe. Les artisans nains de communautés reculées pratiquent un art consommé de la taille des gemmes, tandis que dans leurs terriers, les gnomes peinent sur d'élaborés filigranes d'or ou d'argent. Les antiques sculptures elfiques, faites dans des bois délicatement veinés, rivalisent avec les plus belles statues ciselées par l'homme. Tous ces objets ont une valeur nettement plus importante que celle de leurs matériaux.

Mais les œuvres d'art ont rarement un prix fixé. Celui-ci dépend du client que trouvent les personnages et de la somme que celui-ci est prêt à dépenser. Quelques grandes cités peuvent disposer de vendeurs d'œuvres d'art, marchands connaissant les collectionneurs et acceptant de servir d'intermédiaires. La plupart du temps, les personnages doivent cependant proposer eux-mêmes leur marchandise. Ceci demande du temps et de la délicatesse, car de tels objets ne sont achetés que par les puissants, qui n'aiment guère s'arrêter à des négociations commerciales. Les PJs doivent à tout prix éviter d'offenser les barons, ducs, comtes et princes avec lesquels ils traitent.

Enfin votre personnage pourra découvrir des choses extrêmement inhabituelles - fourrures, animaux exotiques, épices, composants de sorts rares, voire denrées commerciales. Tout comme pour les objets d'art, la valeur de ces choses est très subjective. Les PJs devront tout d'abord trouver un acheteur. Cela n'est guère difficile pour les choses de tous les jours, telles que fourrures ou produits de consommation courante. L'entreprise peut se révéler plus ardue si l'on dispose d'un composant n'intéressant que les plus puissants des magiciens. Les PJs devront ensuite marchander. Les fourreurs et marchands le font par principe, les autres acheteurs parce qu'ils espèrent que les PJs ne connaissent pas la valeur exacte de ce qu'ils détiennent, ou parce qu'eux-mêmes l'ignorent. Après toutes ces étapes, nos aventuriers devraient pouvoir vendre leurs marchandises. Si vous abordez cette phase dans l'esprit des jeux de rôles et en faites une partie intégrante de l'aventure, le processus entier pourra se révéler divertissant.

Objets Magiques

Les trésors mentionnés jusqu'ici étaient d'ordre monétaire. Leur utilité est immédiate et évidente. Ils apportent aux personnages la richesse, qui elle même procure puissance et influence. Il existe cependant d'autres trésors, très recherchés, que les personnages ne désireront ni vendre, ni donner. Ce sont les objets magiques.

Bien que prêtres et magiciens puissent fabriquer des objets magiques (suivant les règles de la recherche magique que connait le MD), il est bien plus courant que les personnages en trouvent dans le courant d'une aventure. Ces objets puissants sont très utiles aux aventuriers, pouvant leur faire gagner des bonus lors des combats, leur permettre de lancer des sorts en prononçant un simple mot, de supporter la plus vive des chaleurs et d'accomplir des exploits impossibles selon des critères normaux. Tous les objets magiques ne sont cependant pas bénéfiques. Certains sont maudits, soit par le fait d'un défaut de fabrication, soit - très rarement - par la volonté délibérée d'un magicien fou ou maléfique.

Certains objets sont des *artefacts* - des objets fabriqués par des êtres bien plus puissants que les plus grands des PJs. Leur utilisation est périlleuse. Il n'existe que trois méthodes pour déterminer le fonctionnement d'un artefact, le pur hasard, "l'essai et l'erreur", et des recherches diligentes.

Votre personnage peut découvrir de nombreux objets magiques différents, mais tous peuvent être classés en plusieurs catégories de base. Chaque type d'objet magique a des propriétés qu'il vous est conseillé de connaître.

Armes Magiques : Il peut s'agir de la version magique de n'importe quel type d'arme normale, bien qu'il existe de fait fort peu de bardiches ou de vouge-guisarmes magiques. Les armes magiques les plus courantes sont, et de loin, les épées et les dagues. Une arme magique donne typiquement un bonus de +1 ou plus sur les tirages d'attaques, augmentant les chances du personnage de toucher et d'infliger des dégâts. Les épées magiques se manient-elles plus rapidement, ou bien sont-elles plus acérées qu'un acier normal ? L'explication est laissée à l'appréciation du MD. Quoi qu'il en soit, ces armes donnent des résultats dépassant même les capacités de la lame non magique la mieux forgée.

Quelques rares armes disposent de pouvoirs encore plus importants, pouvant permettre à votre personnage de sentir le danger, de soigner ses blessures, de flotter dans l'air ou lui conférant une chance étonnante. Les plus rares de toutes peuvent même communiquer avec le personnage et disposent d'une forme d'intelligence étrangère. Ce sont les plus puissantes des armes magiques ; cependant, ces instruments de destruction



intelligents cherchent parfois à imposer leur volonté à leur possesseur.

Lorsque vous trouverez une arme magique, il est probable que vous en ignorerez les propriétés. Certaines fonctions, telles que l'avantage qu'elles vous donnent en combat, peuvent être découvertes par l'usage. Les autres propriétés doivent l'être par des recherches et à l'aide de sorts. D'anciennes histoires et les sorts de *connaissance des légendes* pourront fournir des informations sur les propriétés de l'arme. En de rares occasions, celles-ci pourront être trouvées par chance: ordonner à l'arme de mettre en œuvre un pouvoir après l'autre (en espérant qu'il se réalise soudain) ne marche que pour les capacités les plus mineures - détecter le danger, trouver des portes secrètes ou localiser un trésor. Les capacités majeures exigent que le mot de commande approprié soit prononcé, souvent en une langue totalement disparue.

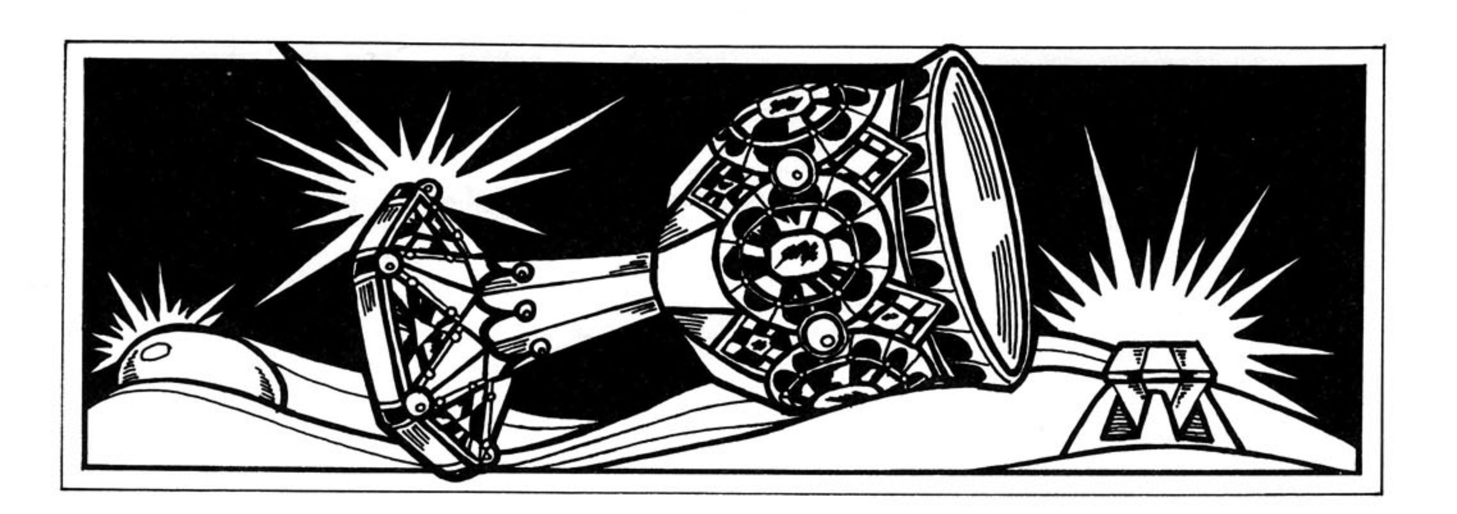
Armure Magique : Les armures enchantées sont le complément logique des armes magiques. Etant faites d'un matériau plus résistant et de meilleure qualité que les armures normales, elles disposent d'un bonus de +1 ou plus par rapport à la Classe d'Armure qu'elles confèrent normalement. Elles font de plus bénéficier leur porteur d'une certaine protection que ne fournirait pas une armure normale. Une cotte de mailles +1 améliorerait le jet de protection contre les souffles de dragon d'une unité, constituant donc plus qu'un simple bouclier physique. En de rares occasions, les armures magiques possèdent des pouvoirs extraordinaires. Bien que ces armures soient généralement de belle facture et finement gravées, les personnages en découvrent les capacités selon les mêmes méthodes que pour celles des armes.

Potions et Huiles : Les potions et huiles magiques se rencontrent souvent mais sont difficile à identifier. Elles se présentent dans de petites bouteilles, pichets, pots ou fioles et irradient clairement la magie si un sort de détection est utilisé. L'effet en demeure pourtant inconnu avant qu'un brave n'en goûte un échantillon. Les résultats sont alors variés. Le buveur peut découvrir qu'il lui est possible de flotter ou de voler, de guérir de graves blessures ou d'affronter sans peur les plus grands dangers ; Il pourra aussi être détruit par la première créature qu'il rencontrera ou abattu par un poison violent. C'est un risque qui doit être pris pour apprendre la nature de la potion.

Scrolls : Ces rouleaux de parchemin magiques sont une commodité et un luxe pour les lanceurs de sorts. En lisant l'incantation figurant sur la feuille, la prêtre ou le magicien peut instantanément lancer le sort correspondant. Il n'a besoin ni de le mémoriser, ni de disposer des composants matériels nécessaires, ni d'accomplir aucune des actions que requiert le lancement d'un sort classique. Les magiciens puissants et expérimentés passent généralement leurs soirées à confectionner de tels scrolls qu'ils pourront utiliser au cours de leurs aventures.

Certains scrolls, qui procurent une protection spéciale mais momentanée contre différents dangers - créatures maléfiques, loups-garous, puissants êtres venus d'autres plans, etc. - sont utilisables par tous les personnages. D'autres portent d'atroces ou de facétieuses malédictions qui prennent effet par simple lecture de leur titre. Le seul moyen de savoir ce qui est écrit sur un parchemin est malheureusement de le lire en silence. Les scrolls renfermant des sorts de magicien demandent l'utilisation d'un sort de *lecture de la magie.* Les autres peuvent être lus par quiconque. Cette lecture silencieuse ne lance pas le sort inscrit sur le scroll mais apprend au personnage la nature de celui-ci (ou l'expose aux effets d'une malédiction). Ceci-fait, le scroll peut être utilisé à tout moment par l'aventurier.

Anneaux : Les anneaux magiques sont utilisables par de nombreuses classes différentes et procurent une grande variété de pouvoirs, des feux d'artifices aux souhaits. Bien que l'aura d'un anneau magique puisse être détectée, ses propriétés ne sont découvertes que si on le met au doigt et qu'on prononce le mot de commande (celui-ci est le plus souvent gravé sur la face intérieure). Comme dans le cas de tous les objets magiques, certains anneaux peuvent faire du mal à votre personnage. De plus les anneaux mau-





dits ne peuvent être retirés qu'à l'aide de sorts.

Baguettes, Bâtons et Bâtonnets : Voici quelques uns des plus puissants des objets magiques traditionnels. Les baguettes sont le plus souvent utilisées par des magiciens, auxquels elles permettent de lancer de puissants sorts par un simple geste. Les bâtons peuvent être utilisés par prêtres et magiciens. Leur puissance est souvent dévastatrice, plus encore que celle des baguettes. Les bâtonnets sont les plus rares de tous, instruments de rois-sorciers et de grands seigneurs. Ils procurent domination et pouvoir.

Heureusement pour votre personnage, ces objets sont rarement maudits ou dangereux à utiliser. Leur fonctionnement doit cependant toujours être déclenché par un mot de commande - un mot ou une phrase spécifique qui relâche la puissance magique. Il est impossible de déterminer la puissance d'une baguette, d'un bâton ou d'un bâtonnet par simple observation ou manipulation. Une recherche et des tâtonnements prudents sont le plus souvent nécessaires pour en déterminer le potentiel.

Les baguettes, les bâtons et les bâtonnets n'ont pas une puissance illimitée. Chacune de leurs utilisations les épuise un peu, utilisant une charge. Aucun compteur ou cadran n'existe pour déterminer le nombre de charges restant. Un personnage découvre que sa baguette est épuisée lorsqu'elle ne fonctionne plus ou s'effondre soudain en poussière.

Objets Magiques Divers : Voilà le domaine de la véritable variété des trésors magiques. Chacun de ces objets possède un pouvoir unique. Il existe des fers permettant à votre cheval de courir plus vite, des balais volants, des sacs contenant plus que ne le permet leur volume apparent, des peintures créant des choses réelles, des ceintures donnant une grande force, des chapeaux rendant le personnage plus intelligent, des livres permettant d'augmenter les scores de caractéristiques, et bien d'autres. Tous les objets sont différents et tous ne peuvent être identifiés de la même manière. L'effet de certains devient évident dès qu'ils sont manipulés, enfilés ou ouverts. D'autres demandent des recherches importantes pour apprendre le mot de commande nécessaire à leur mise en œuvre. Tous sont rares et précieux.

Artefacts et Reliques : Enfin, il y a les artefacts et les reliques. Ne vous attendez pas à ce que votre personnage découvre un jour un de ces objets les plus puissants d'entre tous. Même si c'est le cas, réfléchissez bien avant de l'autoriser à le conserver de façon permanente. Ce sont les objets magiques les plus puissants du jeu. Certains le sont même assez pour changer le cours de l'histoire ! Tous sont uniques et ont une origine propre. On ne pourra jamais trouver plus d'une *Main de Vecna* dans un monde déterminé. Grâce à cette unicité, chacun d'eux a des pouvoirs spéciaux et significatifs. Il ne se rencontre jamais par accident, mais est toujours placé par le MD.

Trouver un artefact ou une relique est toujours le résultat d'une aventure particulière. Votre MD l'a placé là pour une certaine raison. Il est peu probable qu'il désire que vos personnages le gardent. En général, il a prévu de leur faire accomplir une action pour laquelle il s'avèrera nécessaire. Le problème qui se pose lorsqu'on veut conserver un artefact ou une relique vient de sa puissance. Il ne déséquilibre pas simplement votre personnage à court terme, il peut aussi le corrompre et le détruire. La puissance magique des artefacts et des reliques est telle qu'elle détruit un jour ou l'autre son propriétaire. Le prix à payer pour obtenir la puissance est élevé.

Partage et Entreposage des Trésors

Une fois que votre groupe a achevé une aventure avec succès, il est presque certain d'avoir amassé un certain trésor. Il est donc utile de disposer d'un arrangement pré-établi stipulant la manière dont celui-ci doit être divisé entre les personnages et leurs compagnons d'armes. Il s'agit d'une décision qui doit être prise d'un commun accord par les joueurs. Il n'existe aucune règle à ce sujet.

Voici cependant quelques méthodes suggérées et quelques raisons de passer ou non certains accords. Si vous les gardez en mémoire, vous aurez moins de disputes et de ressentiment entre les différents joueurs et personnages du groupe.

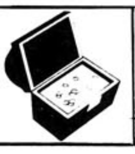
Vendre le trésor est la méthode la plus simple: il est alors possible de donner des parts égales aux personnages et une part complète ou une demi-part à chaque compagnon d'armes. Un joueur pourra prétendre que la contribution de son personnage à l'aventure aura été plus importante que celle des autres, mais ce genre de choses s'équilibre généralement avec le temps. De plus, le joueur n'a pas une idée réelle de la contribution des autres. Un personnage protégeant les arrières a pu décourager des adversaires dissimulés de tendre une embuscade au groupe, chose que seul le MD sait.

Parmi les autres considérations, citons les frais importants. Certains groupes établissent une caisse spéciale pour payer (s'il y a lieu) soins, résurrections ou restaurations de leurs camarades. Ceci est une nouvelle fois basé sur le principe que tous affrontent le danger et que tous doivent donc participer également aux dépenses. D'autres groupes mettent au point un système tenant compte du niveau des personnages (les personnages de plus haut niveau ayant censément supporté une plus grande partie du poids de l'aventure et devant donc être récompensés en proportion). Certains groupes donnent des récompenses spéciales à ceux qui ont pris de grands risques ou ont sauvé certains de leurs camarades. Ce système encourage chacun à s'impliquer.

Les trésors magiques sont plus difficiles à partager, puisqu'ils sont rarement assez nombreux pour que chaque personnage reçoive un objet utile. De plus ils n'ont pas tous la même valeur, ni le même pouvoir. Il vous faut alors avoir recours à votre sens de la justice si vous désirez conserver l'harmonie du groupe. Les objets magiques ne servant un groupe que s'ils sont utilisables, le premier point doit être de les mettre entre des mains compétentes. Une épée magique n'est pas aussi utile entre les mains d'un magicien qu'elle le serait, maniée par un guerrier. De même une baguette ne sert guère au guerrier mais pourrait augmenter notablement la puissance du magicien. Il est donc important d'attribuer le bon objet à la bonne personne.

Une autre possibilité consiste à déterminer le prix de vente d'un objet et à le donner à tout PJ désireux de payer la somme en question au reste du groupe. Si plusieurs joueurs acceptent de payer, ils peuvent toujours jouer l'objet aux dés. Dans le cas d'objets que plusieurs personnages pourraient utiliser avec la même efficacité (comme une *potion de soins,* utile à tous), les personnages peuvent marchander ou lancer des dés. Un personnage-joueur pourra renoncer à la possession d'un objet pour en obtenir un autre. Un personnage ayant déjà reçu un objet magique pourra se voir refuser la possibilité d'en choisir un autre, si ceux-ci ne sont pas assez nombreux. Si aucun accord ne peut être atteint, les personnages ont encore la possibilité de lancer chacun un dé et de choisir à leur tour, dans l'ordre ainsi déterminé. C'est une méthode juste (personne ne pouvant légitimement se plaindre d'un tirage aléatoire) mais qui peut créer un déséquilibre. Sur plusieurs aventures, l'essentiel des objets magiques pourrait se retrouver entre les mains d'un ou deux personnages. Il serait alors sage de leur part de se retirer du processus de sélection.

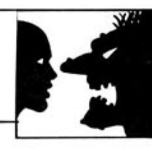
Il convient de bien réfléchir au moment de la répartition du trésor. Il est tout simplement dangereux de faire porter la majorité des objets magiques d'un groupe par le même personnage. Les aventuriers les plus sages répartissent leur équipement entre eux (ce qui est aussi vrai des explorateurs et des commandos militaires). Ainsi, si un personnage tombe du haut d'une falaise ou est emporté par un rôdeur invisible pour ne plus jamais reparaître, le groupe n'a pas tout perdu. Autre exemple: il est plus intelligent de faire porter les potions de guérison par les guerriers, les voleurs et les mages que par les clercs, puisque ceux-ci disposent de sorts de soins. S'ils monopolisent les deux et qu'ils disparaissent, votre groupe n'aura plus aucun moyen de se soigner magiquement. Si les potions et les sorts sont divisés, vous perdrez les uns ou les autres mais pas les deux (à moins qu'un véritable désastre ne se produise, auquel cas il n'y a de toute manière



pas moyen de l'éviter). Vous finirez par découvrir que la cupidité ne paie pas.

Une fois que vos personnages ont amassé un trésor notable, ils doivent trouver un endroit pour l'entreposer. Si votre MD organise une campagne médiévale, il vous sera impossible de trouver une banque. Vous devrez donc imaginer d'autres moyens pour conserver votre argent. Les coffres dotés de serrures solides constituent un bon début mais il est possible de faire mieux. L'une des méthodes consiste à rendre le trésor assez petit pour être transporté en permanence sur vous (mais vous êtes bien sûr à la merci du premier pickpocket assez habile). Il est de plus difficile de payer un verre de vin avec une gemme valant 1.000 po. Une deuxième solution consiste à placer votre argent entre les mains d'une personne à laquelle vous pensez pouvoir faire confiance. Nous connaissons tous les riques d'une telle procédure. Votre personnage pourra donner sa fortune à un seigneur ou à une église en espérant pouvoir obtenir ses faveurs à l'avenir. Ce comportement n'est pas aussi stupide qu'il y parait. Si le bénéficiaire de vos largesses refuse d'honorer vos accords, vous ne lui donnerez plus jamais d'argent, et il est probable que personne d'autre ne le fera. Et si personne ne lui donne d'argent, comment maintiendra-t-il son train de vie ? Une telle personne doit sérieusement tenter d'honorer ses engagements. Elle n'en fera bien sûr peut-être pas autant que vous le désireriez. La meilleure solution est encore celle qui a été utilisée de tous temps - acheter biens et titres. Terre, bétail et denrées commerciales sont difficile à voler et à perdre. Si vous devez entreposer une grande fortune, vous avez intéret à lui conserver une forme la rendant aisément transportable et ne lui laissant que peu de chances d'être dérobée.

Chapitre 11 : Rencontres



Chaque fois qu'un personnage converse avec un PNJ (personnage non-joueur), combat un monstre ou même découvre une mystérieuse fontaine dans la forêt, il fait ce qu'on appelle une rencontre. On désigne par ce nom toutes les choses significatives qu'un personnage trouve et voit, ou avec lesquelles il a des relations. Lorsqu'un personnage-joueur découvre la fontaine de la flamme bleue au fin fond d'un bois, son étrangeté le force à réagir et force le joueur à penser. Pourquoi est-elle là ? Quelle est sa fonction ? Est-elle bénéfique ou dangereuse ? Rares sont les personnages qui passeront leur chemin comme s'ils voyaient tous les jours des fontaines enflammées dans la forêt.

Les rencontres sont vitales à AD&D car, sans elles, il ne peut rien arriver d'intéressant aux PJs. Une aventure sans rencontre, c'est comme rester enfermé toute la journée dans une pièce, sans personne à qui parler et presque rien à regarder. Cela ne serait certainement pas très intéressant et nul n'a envie de jouer à un jeu ennuyeux. Les rencontres fournissent danger, risque, mystère, renseignements, intrigues, suspense, humour, etc.

Pour qu'une rencontre soit excitante, elle doit posséder un élément de danger. Celui-ci vient en grande partie du fait que les personnages ignorent comment vont réagir les êtres rencontrés. Le MD ne va pas vous dire "Vous rencontrez un groupe de paysans qui sont amicaux." (S'il le fait, vous devriez vous méfier). Il dira plutôt quelque chose du type: "En passant le virage, vous vous trouvez face à un chariot tiré par des boeufs, qui cahote sur la route. Un jeune homme aux vêtements grossiers mène les bêtes. De l'arrière, une femme et quelques enfants au visage sale vous observent. Lorsque l'homme vous aperçoit, il hoche la tête, sourit et dit 'Salut, étrangers ! Avez vous des nouvelles d'Espinasse-sur-la-Combe ?" Vous devinerez probablement qu'il s'agit de paysans et qu'ils sont amicaux, mais le MD ne vous l'aura pas dit. Il est important de n'avoir aucune certitude. Ces gens pourraient être n'importe quoi !

Lorsque vos personnages voyagent ou explorent un souterrain, le MD aura préparé deux types généraux de rencontres. Le premier comprend les *rencontres spécifiques* (prévues). Ce sont les événements ou les choses que le MD a choisi de placer dans l'aventure pour en construire l'histoire.

Exemple: tandis qu'il explore discrètement la forteresse des beuguebères, votre groupe trouve une cellule sordide emplie d'elfes et d'humains. Le MD les a placés là pour que vos personnages les secourent. Il se peut aussi qu'il cherche à vous duper et que les prisonniers ne soient que de malfaisants dopplegangers (créatures pouvant changer leur apparence à volonté).

Plus tard, dans un couloir, votre groupe se heurte à une patrouille de beuguebères. C'est là le second type de rencontres, les *rencontres aléatoires*, aussi appelées *rencontres errantes* ou *avec des monstres errants*. En ce cas, votre MD a lancé des dés pour savoir si vous alliez rencontrer quelque chose, puis - la réponse étant oui - pour connaître la nature de la rencontre.

Les rencontres spécifiques proposent généralement plus de choix - votre MD désire vous faire découvrir une information importante ou mettre en scène une bataille particulièrement rude. Les rencontres spécifiques procurent généralement plus de trésors et d'objets magiques — les créatures ont pu être placées par le MD pour garder l'armurerie ou empêcher les personnages d'entrer dans la salle du trône.

Les rencontres aléatoires ne permettent en général que des choix simple : fuir, combattre ou négliger. Les personnages peuvent parfois réussir à parler aux créatures rencontrées aléatoirement et à apprendre des renseignements intéressants. Ces rencontres ne rapportent en général que peu de trésor. Une patrouille de gardes ne transporte pas autant d'objets de valeur pendant sa ronde qu'on n'en trouverait dans son baraquement. Le MD utilise généralement les rencontres aléatoires pour déclencher une alerte inattendue, affaiblir les PJs, les faire presser ou, tout simplement, pour leur compliquer la vie.

Les rencontres ne se produisent pas seulement avec des gens ou des monstres, mais aussi avec des choses. La fontaine dans la forêt constitue une rencontre mais vos personnages ne peuvent ni la combattre, ni lui parler (disons du moins : peut-être pas). Il leur faut comprendre pourquoi cette fontaine se trouve là, quels sont ses pouvoirs, et essayer de savoir si elle est importante pour la suite de l'aventure. Il peut ne s'agir que d'un leurre, une chose placée là pour vous brouiller les idées ; cela peut être aussi le début d'une prochaine aventure - les personnages pourront découvrir plus tard que la fontaine enflammée qu'ils ont vue est importante pour leur nouvelle mission. Il peut aussi s'agir d'un piège redoutable. Pour le savoir, il vous faudra agir, d'une manière ou d'une autre. Vous pourriez lancer des pierres dans l'eau, la boire, tenter de traverser les flammes, ou utiliser des sorts pour en savoir plus. Toutes ces choses pourront pousser le MD à vous donner des renseignements. Bien sûr, il est possible que cela ne vous plaise guère ("Tu as bu l'eau de la fontaine ? Oh, mon pauvre vieux ! Tssss ...")

Le Tirage de Surprise

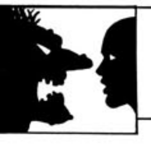
Il arrive qu'une rencontre, aléatoire ou prévue par le MD, prenne totalement au dépourvu l'un des deux groupes en présence. Ce phénomène s'appelle la *surprise* et est déterminé par le jet de 1d10 pour chacune des parties impliquées (ou d'un seul dé si le MD a décidé que, pour une raison ou une autre, l'un des groupes ne peut pas être surpris). Si le résultat est 1, 2 ou 3, le groupe concerné est surpris (pour connaître les effets, voir le paragraphe intitulé "Effets de la Surprise"). La surprise ne se produit bien sûr pas tout le temps. Il existe de nombreux moyens simples et intelligents de l'éviter. Le plus évident se manifeste lorsque les personnages-joueurs voient ceux qu'ils vont rencontrer bien avant de se trouver près d'eux. Ils pourraient par exemple remarquer la poussière d'un groupe de cavaliers venant vers eux, ou les lanternes de paysans traversant les bois, ou encore entendre les grognements d'une bande de gnolls se rapprochant à travers les arbres. Dans ce cas, ils ne pourront certes pas être surpris par la rencontre. Mais si un léopard bondissait sur les personnages tandis que ceux-ci s'intéressaient intensément au groupe de cavaliers, ou si une troupe de gobelins jaillissait brusquement de l'obscurité, un tirage de surprise s'imposerait. N'étant pas préparés à ces menaces, ils pourraient être pris de court.

C'est le MD qui décide du moment où un tirage de surprise s'impose. Il pourra exiger un jet pour la totalité du groupe, un jet par personnage ou même se contenter de faire lancer un dé à certains des personnages. Cela dépendra entièrement de la situation.

Exemple: tout le groupe observe avec attention l'approche de la troupe de cavaliers. Un léopard bondit soudain du haut d'une branche d'arbre. Le MD sait que personne ne prêtait attention aux arbres, aussi ne demande-t-il qu'un seul tirage pour la totalité du groupe. Le résultat est 2: les personnages sont surpris ; le léopard dispose d'un round d'attaque sans être contré et la confusion se déchaîne lorsque l'animal vociférant atterrit au milieu des PJs. Si deux des personnages avaient monté une garde plus générale, le MD aurait pu leur demander personnellement de faire le tirage de surprise. Si tous les deux avaient été surpris, le groupe tout entier l'aurait été. Dans le cas contraire, l'un ou l'autre des gardes aurait pu voir l'animal juste avant qu'il ne bondisse. Les personnages expérimentés apprennent très vite l'utilité de maintenir une garde permanente.

Le tirage de surprise peut être modifié par la Dextérité, la race, la classe, la vigilance, l'astuce et les circonstances. Le MD possède la liste des modificateurs qui s'appliquent à des situations données. Ceux-ci peuvent affecter soit la chance qu'ont les personnages d'en surprendre d'autres, soit celle qu'ils ont d'être surpris. Un plus sur le dé réduit vos chances d'être surpris. Un moins les augmente. De même, un moins sur le dé de l'ennemi indique que les circonstances vous favorisent, un plus qu'elles sont à son avantage. Les personnages ayant une forte Dextérité deviennent presque impossibles à surprendre, et ne le sont que dans des situations très particulières.

Il est important de se souvenir que surprise et embuscade sont deux choses différentes. La surprise fonctionne de la manière expliquée ci-dessus. L'embuscade est préparée par un groupe pour en attaquer un autre inopinément ; elle ne fonctionne que si le



MD décide que l'autre groupe ne peut la repérer. Une embuscade bien tendue permet aux attaquants de lancer des sorts et de porter des attaques normales avant que leurs ennemis ne réagissent. Si l'embuscade est réussie, les attaquants bénéficient donc d'un round d'attaque sans être contrés et, de plus, les défenseurs doivent faire un nouveau tirage de surprise au round suivant. Le groupe qui a préparé l'embuscade pourra donc peut être faire deux rounds d'attaque sans que ses ennemis puissent répondre.

Les Effets de la Surprise

Les personnages et les monstres surpris souffrent tous de la même pénalité. Ils sont pris au dépourvu et ne peuvent réagir vite. Le groupe qui surprend peut effectuer un round d'attaque avec armes de mêlée, projectiles ou objets magiques. Les moments de surprise ne peuvent être utilisés pour lancer des sorts.

Un ranger surprenant ses adversaires pourrait utiliser deux fois son arc long (2 flèches par round) avant que les autres aient seulement une chance de réagir. Un guerrier pouvant attaquer deux fois par round pourrait effectuer deux tirages d'attaque avant que le moindre dé d'initiative soit lancé. Un mage pourrait lancer un éclair à l'aide de sa *baguette de foudre* avant que l'ennemi ait seulement conscience de sa présence. Ce qui s'applique aux personnages-joueurs s'applique aussi aux monstres, si bien que le léopard de l'exemple précédent pouvait mordre et griffer avant même que les PJs aient compris ce qui leur arrivait.

Le deuxième effet de la surprise est que les personnages ainsi pris de court perdent tous leurs bonus de Dextérité sur la Classe d'Armure. Ils sont sidérés par l'attaque. Au lieu d'esquiver l'attaque et de contre-attaquer, ils restent en place - peut-être avec une expression hébétée sur le visage. Ne comprenant pas la situation, ils ne peuvent très bien en éviter les dangers.

La surprise peut aussi être utilisée comme moyen d'éviter une rencontre. Des personnages n'étant pas surpris peuvent fort bien tenter de s'enfuir devant un groupe surpris avant que celui-ci puisse réagir. Cela ne réussit pas forcément, l'évasion dépendant essentiellement des vitesses de déplacement des différentes créatures.

Si les deux groupes se surprennent mutuellement, les effets de la surprise sont annulés. Exemple: fuyant devant quelque danger, Glorin passe un angle et se trouve face à une poignée de gardes désoeuvrés. Surpris, il s'arrête brusquement et cherche un endroit où s'enfuir. Les gardes se tournent vers lui en essayant de comprendre pourquoi ce nain vient d'arriver en courant. Le moment de surprise passé, Glorin avise une autre ruelle et s'y engouffre. Les gardes décident que, puisqu'il s'enfuit, ce doit être un criminel. Un tirage d'initiative devient alors nécessaire pour déterminer qui agit le premier.

Distance des Rencontres

Une fois que votre personnage ou votre groupe aura fait une rencontre et qu'on aura déterminé si l'une ou l'autre partie est surprise, le MD vous informera de la distance qui vous sépare des créatures rencontrées. De nombreux facteurs affectent cette distance: le degré de couverture fourni par le terrain, les conditions climatiques, l'heure, la surprise, pour n'en citer que quelques-uns. Bien que vous ne puissiez connaître la distance exacte avant que votre MD ne vous la donne, la surprise, l'obscurité et les terrains couverts (forêts, rues, couloirs étroits) ont tendance à la réduire, alors que les terrains découverts (déserts, plaines ou landes), une bonne illumination ou un avertissement donnent généralement lieu à des rencontres à plus longue distance (voir chapitre 13).

Options pendant les Rencontres

Lorsqu'une rencontre se produit, aucune règle n'impose la suite des événements. Celle-ci dépend de ce qu'ont rencontré vos personnages et de ce qu'il choisissent de faire. Voilà l'intéret du jeu de rôles - lorsque l'on rencontre quelque chose, presque tout peut arriver. Il existe cependant quelques résultats de rencontres très répandus.

Evasion : Il arrive que votre seul désir soit que vos personnages évitent ou échappent à ce qu'ils ont rencontré. Cela se produit souvent lorsque le groupe est en position de nette faiblesse. Exemple: revenant d'une aventure qui les a beaucoup affaiblis, les aventuriers voient passer au-dessus de leurs têtes un dragon rouge rugissant. Ils savent que celui-ci peut tous les faire rôtir s'il le désire. Plutôt que d'en prendre le risque, ils se cachent, attendant que le monstre s'éloigne. Autre exemple : atteignant le sommet d'une colline, vous apercevez l'armée de Groszpeker l'Impie, un seigneur de la guerre connu. Ils sont environ 5.000 et vous 6. Une retraite ne semblant pas déshonorante, vous tournez bride et passez votre chemin.

On désire parfois éviter une rencontre parce qu'elle risque de faire perdre un temps précieux. Tandis qu'il porte un message urgent à son seigneur, votre personnage rencontre un groupe de pélerins. Ne leur accordant aucune attention, il cravache sa monture et les dépasse au galop.

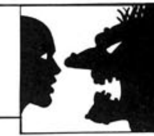
Eviter une rencontre n'est pas toujours possible. Certains monstres poursuivent, d'autres non. Dans les exemples ci-dessus, Groszpeker l'Impie (commandant avisé) ordonne à une patrouille montée de donner la chasse aux personnages et de les ramener pourqu'ils soient interrogés. Les pélerins quant à eux, lancent quelques jurons quand votre cheval les éclabousse, puis continuent leur chemin. Eviter d'être capturé dépend pour votre prsonnage des vitesses de déplacement, de la détermination des poursuivants, du terrain et d'une part de chance. Il est des moments de chance où votre personnage échappe à la capture contre toute attente et d'autres où il ne lui reste plus qu'à vendre chèrement sa peau...

Communication : Votre personnage ne fuit pas toujours les rencontres et attaquer tout ce qui bouge finit toujours par causer quelques problèmes. La meilleure chose à faire est parfois de parler, qu'il s'agisse d'une conversation badine, d'une négociation pied à pied, d'un échange jovial de rumeurs, ou de menaces et d'intimidation. Il vaut en fait souvent mieux parler que se battre. Pour résoudre les problèmes que le MD a préparés, vous avez besoin de renseignements. Poser les bonnes questions et en tirer profit sont d'excellentes manières d'utiliser une rencontre. Toutes les choses rencontrées, humaines ou non, ne sont pas là pour tuer votre personnage. L'aide prend parfois les formes les plus étranges : il est donc souvent payant de prendre le temps de discuter.

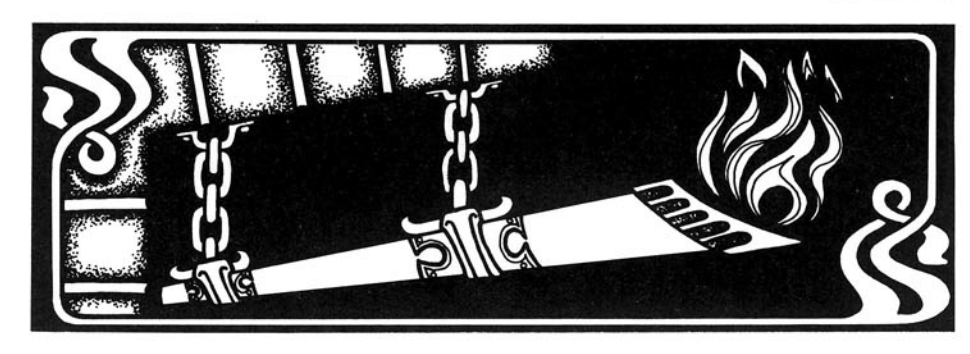
Combat : Il y a bien sûr des moment où vous ne voulez pas, ou vous ne pouvez pas, vous enfuir (cela n'est malgré tout guère héroïque). Parfois vous savez que discuter n'est pas une bonne idée. Tôt ou tard, votre personnage devra combattre. La subtilité consiste à savoir quel est le moment de se battre et quel est celui de s'enfuir ou de parler. Si vous attaquez toutes les créatures que vous rencontrez, la première conséquence sera que personne ne voudra rencontrer votre personnage. Vous finirez aussi par chasser ou tuer tous ceux qui veulent vous aider. Votre MD finira par s'en lasser et par vous envoyer un groupe de monstres extraordinairement puissants. Puisque vous avez toujours massacré tout ce que vous avez rencontré, il serait légitime que vous vous soyez attiré de puissantes rancunes.

Il est donc toujours important de savoir qui vous attaquez et pourquoi. Comme des policiers modernes, il vous faut tenter de savoir qui sont les bons et les méchants. Les erreurs se paient. Vous risquez de tuer un PNJ possédant une information capitale, ou de fâcher inintentionnellement un baron bien plus puisant que vous. Les PNJs n'auront guère envie de s'associer avec vous et la loi trouvera de moins en moins de raisons de vous protéger. Il vaut toujours mieux n'avoir recours au combat qu'en dernier ressort.

Attente : Lorsque vous rencontrez un autre groupe, il arrive que vous ne sachiez pas comment réagir. Vous ne désirez pas attaquer, de peur que les individus soient amicaux, mais ne voulez pas non plus dire quoi que ce soit qui risque de les provoquer. Il vous est possible d'attendre et d'observer leurs réactions. Le risque impliqué par cette attitude est la perte de l'avantage si l'autre groupe décide brusquement d'attaquer. Si c'est le cas, les personnages du groupe qui attend souffrent d'une pénalité de +1 sur leur premier tirage d'initiative.



Votre personnage pourra naturellement disposer de bien d'autres options dans une rencontre donnée. La seule limite est posée par votre imagination (et par le bon sens). Charger au milieu d'une bande d'orques pour briser leurs rangs et s'enfuir peut marcher. Il est possible qu'un bluff au sujet de l'armée censée vous suivre les effraie. L'utilisation astucieuse d'un sort pourra mettre un terme à la rencontre de manière aussi soudaine qu'inattendue. AD&D est un jeu de rôles : les options sont aussi nombreuses que vous le souhaitez.





Chapitre 12 : PNJs

Les personnages-joueurs ne peuvent combattre, survivre, négocier, comploter ou intriguer sans rencontrer des personnages non-joueurs (PNJs). Le coeur d'AD&D se situe même dans les relations entre PJs et PNJs. La manière dont les premiers réagissent envers les seconds et les traitent, détermine le type de jeu pratiqué par le groupe. Bien que de nombreux choix soient possibles, les joueurs découvriront rapidement que la considération et les bons traitements constituent souvent l'attitude la plus raisonnable.

Tout monstre, créature ou personne contrôlé par le MD est un PNJ. La plupart sont soit des gens (races intelligentes vivant en société), soit des monstres (créatures intelligentes ou non qu'on ne rencontre généralement pas dans villes ou villages). Le terme " monstre " n'est qu'une dénomination pratique. Il ne signifie pas que la créature soit obligatoirement dangereuse ou hostile. De même les gens ne sont-ils pas toujours coopératifs et amicaux. Comme en toutes choses, le type de réaction qu'ont les PNJs envers les PJs varie d'un extrême à l'autre.

Durant leurs aventures, les personnages-joueurs s'intéresseront surtout à trois groupes de PNJs: employés, suivants et compagnons d'armes. Leur aide permet aux PJs de vaincre des monstres redoutables et d'accomplir des actions glorieuses. Comme leur nom l'indique, ces PNJs peuvent être persuadés de manières diverses de se joindre aux personnages-joueurs durant leurs aventures. Les méthodes de persuasion les plus communes sont l'argent et la loyauté.

Employés

Le PNJ auquel on a le plus souvent recours est l'*employé.* Il s'agit d'une personne qui travaille contre rémunération. La plupart des employés ont des talents assez ordinaires, d'autres sont passés maîtres en leur art ou métier, et quelques uns sont experts en des talents spécialisés. Parmi les employés typiques, citons:

Archer	Architecte
Armurier	Assassin
Boulanger	Espion
Fantassin	Forgeron
Forgeron d'Armes	Joaillier
Marin	Ménestrel
Messager	Ouvrier
Sage	Voleur

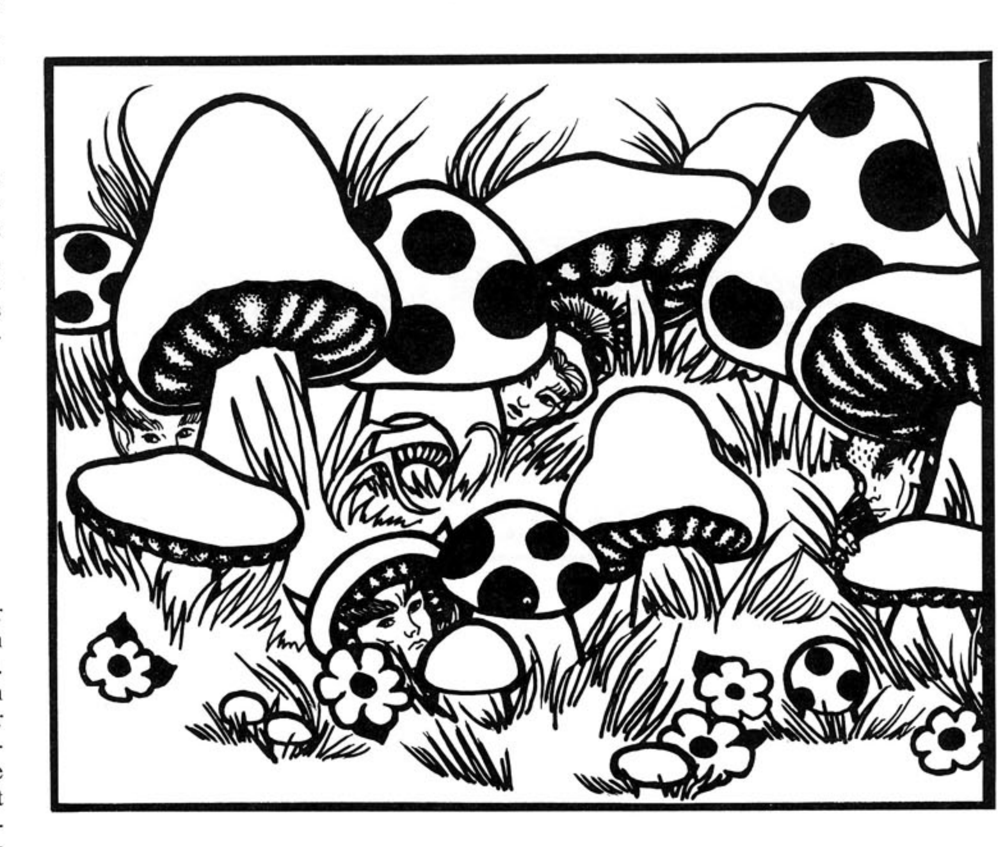
Les employés sont toujours engagés pour une période ou pour une tâche donnée. Un mercenaire prend un contrat d'une saison. Un voleur peut être engagé pour dérober un objet particulier. Un sage travaille pour répondre à une unique question. Un forgeron pourra louer ses services pour une période de plusieurs années. Un marin est engagé pour un voyage déterminé. Ces contrats peuvent souvent être renouvelés sans difficulté, mais les seules choses qui lient un employé au personnage-joueur sont une paie régulière et de bons traitements. Les employés ne servent pas un PJ par loyauté.

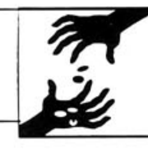
Il existe donc plusieurs choses qu'ils ne feront jamais. La plupart des employés ne risquent pas leur vie inconsidérément. Certains soldats acceptent de fréquenter les champs de batailles mais même ces individus courageux (ou inconscients) ne partent pas volontairement en aventure. Ils peuvent défendre les murailles d'un château, garder des caravanes, collecter des impôts et charger un ennemi assemblé, mais refusent souvent d'accompagner les PJs en aventure. Même un employé exécutant régulièrement des missions dangereuses (comme un voleur ou un assassin) refuse généralement de se joindre à un groupe de PJs. Ces employés sont des solitaires. Ils s'engagent à accomplir un travail et le font à leur manière, sans que quiconque s'en mêle.

Les employés ne sont pas plus loyaux que ne l'autorise la nature humaine. La plupart, s'ils sont bien payés, bien traités, s'ils ont l'occasion de réaliser leurs ambitions et s'ils travaillent pour un employeur charismatique accomplissent leur tâche fidèlement. Mais mauvaise paie, injustice, discrimination, menaces, coups et humiliations exercés par le maître les rend prêts à déserter à la première occasion. Avec des personnages peu recommandables - ceux qui sont engagés pour accomplir des crimes - les PJs prennent même de sérieux risques, compte tenu de la moralité plus que douteuse des individus.

Quelle que soit leur personnalité, les employés ont généralement besoin de faire des tirages de *moral* (l'explication figure dans le GDM) chaque fois qu'ils se trouvent confrontés à une situation particulièrement dangereuse, qu'on leur offre un pot de vin ou que se présente une autre tentation.

Il n'est pas difficile de trouver des employés. Les gens ont besoin de travailler. Il suffit de se renseigner. Dans des circonstances normales, des volontaires répondront aux annonces. Le processus ne devient compliqué que lorsqu'on cherche à employer un grand nombre de personnes ou à engager quelqu'un possédant une spécialité peu courante (un espion, par exemple). Ce qu'il convient de faire en ce cas dépend entièrement de la campagne du MD. Votre personnage devra peut-être visiter les bars louches





des docks, se fier à des intermédiaires suspects ou rendre visite à la guilde des voleurs (s'il y en a une). Chercher à employer l'un de ces personnages pourrait fournir une aventure en soi.

Le salaire des employés varie de quelques pièces d'or par mois à plusieurs milliers de pièces d'or pour une tâche particulièrement dangereuse. Le talent et l'expérience d'un employé a une grande incidence sur son salaire. Un sage érudit faisant des recherches sur un sujet obscur demandera des sommes considérables. Les coûts peuvent aussi être affectés par les conditions de la campagne - l'environnement, les événements récents et la réputation des personnages-joueurs (s'ils en ont une). Les employés demandent en général un prix qu'ils estiment juste. Bien que certains refuseront une somme plus importante, la plupart tenteront d'obtenir le meilleur arrangement possible. Votre MD possède tous les renseignements nécessaires à ce sujet, de façon à pouvoir les adapter à sa campagne.

Suivants

Ces personnages, plus dignes de confiance que ceux ne travaillant que pour l'argent, s'ils attendent bien d'être payés, ont été originellement attirés vers le personnage-joueur par sa réputation. Ce sont des *suivants,* généralement une troupe de soldats d'un type ou d'un autre. Ils ne servent que les gens dont la puissance et la réputation sont significatives, aussi la construction d'une place-forte est-elle nécessaire pour les attirer.

Les suivants ont les mêmes besoins et limitations que les employés. La plupart doivent être payés et bien traités. Ils n'accompagnent pas les personnages-joueurs dans leurs aventures de groupe mais possèdent cependant certains avantages par rapport aux employés. Les suivants ne sont pas engagés pour remplir un contrat spécifique. Ils demeurent en compagnie du PJ tant que celui-ci satisfait à leurs besoins de base. Ils sont plus loyaux que l'employé moyen et sont considérés comme des troupes d'élite. Contrairement à la plupart des employés, les suivants peuvent progresser en niveaux (bien que cela se fasse très lentement puisqu'ils ne font qu'un travail de soldat). Tous les suivants d'une même unité passent leur niveau au même moment. Enfin, un personnage-joueur n'a pas besoin de chercher ses suivants - ils viennent à lui, cherchant une position dans son illustre maison.

Les suivants n'apparaissent qu'une fois. Aucun remplaçant n'arrive pour compenser la perte de ceux qui sont tués (un combat résultant en une perte massive de suivants ne fait que donner une mauvaise réputation au personnage, ce qui décourage les soldats de se joindre à lui). Les personnages-joueurs doivent prendre soin de leurs suivants, par exemple en les traitant comme une garde personnelle d'élite.

Certains personnages attirent des suivants peu usuels, tels que des animaux ou des êtres de nature magique. Bien qu'appelées suivants, ces créatures sont plus considérées comme des compagnons d'armes en matière de loyauté et des tâches qu'elles acceptent ou non d'accomplir. Elles ne réduisent cependant pas le nombre maximum de compagnons d'armes du personnage, puisque, techniquement, ce sont des suivants.

Compagnons d'Armes

Les compagnons d'armes sont tout le contraire des employés. Ce sont des aventuriers qui accordent leurs services par loyauté, acceptant de risquer leur vie pour ceux qu'ils respectent. Ils sont cependant très difficiles à trouver.

Pour un personnage-joueur, les compagnons d'armes sont de puissants alliés. Contrairement aux employés, ils ont la volonté et les capacités de devenir de puissants aventuriers. Bien qu'ils désirent recevoir une part de trésor, ils ne se joignent généralement pas à un PJ pour de l'argent: ils sont attirés par sa réputation et par ses autres qualités. Pour cette raison, ils accompagneront rarement un aventurier néophyte. Celui-ci pourra se trouver quelques compagnons mais les autres n'arriveront que lorsqu'il aura acquis une plus grande réputation, rencontré plus de gens et prouvé qu'il était l'allié et l'ami fidèle de ces PNJs.

Les compagnons d'armes peuvent venir de n'importe où. La plupart du temps, ce sont de simples employés ou suivants qui, par leurs actions personnelles, attirent l'attention du personnage-joueur. Ils peuvent être constitués d'employés d'assez haut niveau et très talentueux qui s'attachent au PJ après un long engagement, ou de suivants de bon conseil.

Un compagnon d'armes est toujours d'un niveau inférieur à celui du PJ. S'il égalait ou dépassait ce niveau, il s'en irait pour toujours: il serait alors temps pour lui de tenter sa chance dans le vaste monde. D'une certaine manière, le personnage est le maître et le compagnon d'armes son élève. Lorsque l'élève en sait autant que le maître, il doit se débrouiller seul.

Les compagnons d'armes sont plus que des suivants loyaux: ce sont des amis et des alliés. Ils s'attendent bien entendu à ce qu'on les traite comme tels. Ils n'aiment pas qu'on ne leur fasse pas confiance ou qu'on les traite froidement. Un maître abusif qui profite de l'amitié de son compagnon n'est guère respecté longtemps. Comme les joueurs le sont envers leurs amis, les personnages doivent être attentifs aux besoins et aux sentiments de leurs compagnons d'armes. De plus, ces derniers s'attachent à un personnage bien particulier et non à un groupe de personnages. Ils n'acceptent donc d'ordre d'un autre PJ que dans les circonstances les plus tragiques. Si son ami (le PJ) tombe au combat, le compagnon d'armes s'occupe de lui. Il ne l'abandonne pas pour continuer l'aventure avec les autres personnages, à moins que ce ne soit le seul moyen de l'aider.

C'est le Charisme des PJs qui détermine le nombre maximum de compagnons d'armes qu'ils peuvent avoir. Il s'agit d'une limite absolue et non d'un maximum possible à une période donnée. En un monde où les morts peuvent retrouver la vie, on suppose qu'un homme ferait le maximum pour ses meilleurs amis, qu'il s'agisse d'autres personnages-joueurs ou de compagnons d'armes. Exemple: Wismerzill a eu sept compagnons d'armes mais tous sont morts pour une raison ou une autre. Son Charisme étant de 15, la mort de son dernier compagnon d'armes fait qu'aucun autre ne vient plus se joindre à lui. (La nouvelle que ses amis avaient tendance à mal finir et qu'il n'avait même pas la décence de les faire ressusciter a dû se répandre. Même s'il avait tenté de les rappeler à la vie et avait échoué, il serait tout de même considéré comme un porte-poisse).

Il est assez difficile d'attirer un compagnon d'armes. On ne peut guère passer une annonce pour demander un ami. Ceux-ci se créent à partir d'autres relations. Il est possible de trouver un compagnon d'armes en donnant sa confiance à un employé habile. Les actes héroïques (sauver la vie d'un PNJ, par exemple) peuvent créer un lien puissant et instantané. L'amour peut aussi jouer son rôle. Le MD et le joueur doivent utiliser leur bon sens pour déterminer le moment ou un PNJ devient un compagnon d'armes. Il n'existe aucune ligne nette entre le statut d'employé et celui de compagnon d'armes ; il s'agit au contraire d'un glissement imperceptible de l'un à l'autre.

Une fois qu'un PNJ devient un compagnon d'armes, le joueur dispose d'un plus grand contrôle sur lui. C'est lui qui en tiendra désormais la fiche. Il s'agira presque, mais pas tout à fait, d'un nouveau PJ. Si le MD le permet, le joueur peut disposer de toutes les informations concernant les capacités du compagnon d'armes, mais il ne s'agit pas d'une règle fixée. Le joueur est autorisé à prendre toutes les décisions concernant un compagnon d'armes mais le MD dispose d'un droit de véto absolu si les actions entreprises ne lui semblent pas correspondre au personnage.

Il existe certaines choses que les compagnons d'armes ne font pas. Ils ne donnent ni ne prêtent leurs objets magiques. Les autres n'ont pas un accès automatique à leurs livres de sorts. Ils ne tolèrent pas qu'on leur lance des sorts mettant en question leur loyauté (détection des mensonges ou connaissance de l'alignement). Ils n'acceptent pas de part de trésor inférieure à celle qui leur est dûe. Dans ces limites, ils font généralement ce qu'on attend d'eux. A tout moment, le MD peut cependant en dicter les actions, puisqu'il s'agit toujours de PNJs.

Si un PJ n'est pas attentif aux souhaits et aux besoins de ses compagnons d'armes, s'il



les frappe ou les humilie, il peut s'attendre au pire. C'est de là que viennent mutineries et rebellions. Si un joueur abusif tombe sous les coups d'un compagnon d'armes autrefois loyal, il ne devra s'en prendre qu'à lui-même.

Tous les compagnons d'armes ne sont cependant pas des parangons de loyauté. Le personnage-joueur doit toujours se souvenir qu'ils ne sont parfois pas ce qu'ils semblent. Il peut s'agir d'un moyen de l'atteindre. Au cours de l'histoire, de nombreux ennemis cruels et rusés ont feint d'être de véritables compagnons afin d'avoir une chance de frapper ou d'espionner leur " ami ".

Obligations des Personnages-Joueurs

Lorsqu'un personnage-joueur prend un employé, un suivant ou un compagnon d'armes, il doit se soumettre à certaines obligations et coutumes. Certaines sont évidentes, ayant été déterminées par l'accord entre le PJ et le PNJ. La durée du contrat et le salaire sont généralement déterminés avant que l'accord ne soit scellé. Pour les employés et les suivants, il s'agit d'une somme d'argent fixe par jour, semaine, mois, ou d'un salaire pour une tâche déterminée. Les compagnons d'armes reçoivent généralement une portion (une demi-part normale) de tous les trésors et objets magiques trouvés dans l'aventure. Le PJ concerné est cependant censé apporter en plus une contribution personnelle.

Les autres obligations du personnage-joueur sont variées. Certaines doivent toujours être considérées, alors que d'autres ne prennent pratiquement jamais effet. Un PJ doit fournir nourriture et logis (à moins que le PNJ n'ait une demeure dans les environs). Il s'agit de l'obligation la plus commune, qui s'applique aux PNJs de tous types. Pour ceux dont la fonction peut se révéler dangereuse, des concessions supplémentaires sont nécessaires. Les chevaux étant chers, les personnages doivent acquitter le prix des montures perdues lors d'un combat ou d'une campagne. Il n'est pas raisonnable de penser qu'un mercenaire pourra s'en acheter une autre avec sa maigre solde. De même toutes les autres pièces d'équipement guerrier - armes et armures - doivent-elles être remplacées par le personnage-joueur. Les soldats doivent fournir leur propre équipement au moment de l'engagement, mais c'est au PJ de remplacer les pertes. Les personnages-joueurs sont aussi censés acquitter le prix de tous les transports spéciaux - voyages en bateau ou chariots pour les bagages. Parmi leurs devoirs les plus déplaisants, ils doivent également payer des funérailles décentes (mais pas nécessairement somptueuses).

L'une des obligations les plus rarement utilisées d'un personnage-joueur est de payer la rançon de ses hommes - particulièrement durant une campagne militaire: la plupart des soldats perdus dans une bataille ne sont pas tués mais capturés. Une pratique courante à l'époque médiévale était de payer leur libération d'un prix bien établi. Un garde moyen ne se paierait que 2 po, un prêtre mineur 80 po, un écuyer de chevalier 200 po et un garde personnel de roi 500 po. Cette somme était réglée par le seigneur du prisonnier. Un personnage-joueur (en tant que seigneur et maître) est censé en faire autant. Une bonne partie de la somme pourra bien sûr être acquittée par les sujets du PJ et la famille du prisonnier. Certains hommes pourront se languir durant de longues années en territoire ennemi avant que leur rançon ne soit payée. Cependant, si un personnage-joueur paie la rançon d'un employé, d'un suivant ou d'un compagnon d'armes, il a toutes les raisons d'en attendre une parfaite loyauté par la suite. Il a, après tout, démontré sa volonté de sauver le PNJ des mauvais traitements et de la mort.

Dans un monde fantastique, un personnage-joueur doit aussi supporter le prix des sorts magiques lancés au bénéfice de ses hommes. Il pourra désirer qu'on les bénisse avant la bataille et qu'on les soigne après celle-ci. Il ne doit pas s'offusquer du prix demandé, car les sorts apportent également un grand avantage tactique. Le sort de bénédiction augmente les chances de succès de l'armée. Les soins magiques remettent ses soldats sur pied plus rapidement. Toutes ces choses peuvent lui apporter le succès, tout en le rendant populaire auprès des PNJs.

Enfin le personnage-joueur devrait toujours faire l'effort de rappeler à la vie ou de ressusciter les compagnons d'armes tombés au combat. Il ne s'agit pas d'une obligation dans le cas d'employés ou de suivants (bien que cela puisse arriver dans les cas extrêmes). L'effort doit être honnête et réel. Aucun personnage-joueur ne doit se leurrer en pensant que nul ne remarquera qu'il ne fait pas de son mieux. Un PJ revenant d'une aventure sans ses compagnons d'armes est immédiatement l'objet de nombreux soupçons, malgré ses protestations les plus véhémentes. Un PJ doit prendre garde à conserver sa réputation d'employeur bon et juste.



Chapitre 13: Vision et Lumière



Avant qu'un personnage puisse faire quoi que ce soit dans un souterrain ou dans la nature, il doit voir autour de lui. S'il ne peut voir sa cible, ses chances de la toucher sont très faibles. S'il ne voit pas, il sera incapable de lire un parchemin ou un simple panneau marqué "DEFENSE D'ENTRER". Dans AD&D, les personnages voient à des distances fixes et souvent par des moyens fantastiques qui défient la logique.

Tableau 62 : DISTANCES DE VISIBILITE

Condition	Mouvement	Forme	Type	ID	Détail
Ciel Dégagé	1,500	1,000	500	100	10
Brouillard dense ou blizzard	10	10	5	5	3
Brouillard léger ou neige	500	200	100	30	10
Brouillard modéré	100	50	25	15	10
Brume ou pluie fine	1,000	500	250	30	10
Nuit de pleine lune	100	50	30	10	5
Nuit sans lune	50	20	10	5	3
Crépuscule	500	300	150	30	10

Limites de la Vision

La première limitation de la vision est la distance maximum à laquelle peut se trouver un objet pour être distingué clairement. La taille et le climat jouent ici un rôle important. Les montagnes peuvent être vues de très loin, 100, 150 kilomètres ou plus, mais on n'en distingue guère les détails. Au niveau du sol, l'horizon se situe à une distance d'environ 20 kilomètres, mais les personnages ne peuvent généralement distinguer aucun objet d'aussi loin. La distance à laquelle il est possible de voir et d'identifier un objet de taille humaine est la plupart du temps bien inférieure.

Dans des conditions optimales, la distance maximale à laquelle on peut voir un objet de taille humaine est 1.500 pas, si cet objet se déplace. Si ce n'est pas le cas, on ne le distingue généralement pas. Même dans le premier cas, le personnage ne remarque qu'un objet en mouvement: il ne peut dire de qui ou de quoi il s'agit.

A 1.000 pas, il est possible de distinguer aussi bien les objets de taille humaine immobiles que ceux qui sont en mouvement. Leur taille et leur forme générales peuvent être déterminées, mais une identification totale est impossible. Il est peu probable que le type de la créature puisse être identifié à cette distance, à moins que sa forme ne soit très caractéristique.

A 500 pas, il est possible de procéder à une identification générale. La taille, la forme, la couleur et le type de la créature sont apparents. Il est cependant impossible d'identifier des individus, à moins qu'ils ne soient vêtus de manière distinctive ou séparés du reste de leur groupe. Les livrées, bannières et symboles héraldiques peuvent être distingués s'ils sont de grande taille et arborés fièrement. La plupart des armoiries ne sont cependant pas encore discernables. On peut déterminer les actions générales avec certitude.

A 100 pas, il est possible d'identifer des individus (à moins que leurs traits ne soient masqués). Les armoiries se voient clairement. La plupart des actions sont aisément observables, bien que les éléments mineurs ne soient guère clairs.

A 10 pas, seuls les plus petits détails demeurent obscurs. Emotions et actions se remarquent aisément, même les plus discrètes comme un acte de pickpocket (s'il est détectable).



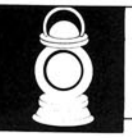
Les conditions ne sont bien sûr que rarement parfaites. De nombreux facteurs peuvent influencer la visibilité et altérer les distances auquelles les objets peuvent être vus et identifiés. Le Tableau 62 indique les effets des différents types de conditions.

Toutes les dsitances sont données en pas.

"Mouvement" indique la distance maximum à laquelle peut être aperçue une silhouette qui se déplace. "Forme" est la distance maximum à laquelle peut être aperçue une silhouette immobile ou non. "Type" indique la distance maximum à laquelle les détails généraux d'une silhouette peuvent être distingués - espèce, race, armes, etc. La distance d'"ID" permet une identification exacte (ou raisonnablement exacte). On trouvera dans la colonne "Détail" la distance maximum permettant de voir clairement des actions discrètes.

Outre le temps, de nombreux facteurs affectent la visibilité. La Taille n'en est pas le moins important. Lorsqu'on regarde une créature de petite taille (P), tous les chiffres sont réduits à la catégorie inférieure (hormis la distance de "Détail" qui reste inchangée). Ainsi, dans des conditions normales, les distances auxquelles on peut apercevoir une petite créature sont de 1.000 pas (Mouvement), 500 pas (Forme), 100 pas (Type) et 10 pas (ID et Détail).

Lorsque l'on observe des créatures de grande taille (G), les distances de "Mouvement", de "Forme" et de "Type" sont doublées. Les créatures exceptionnellement grandes peuvent être aperçues d'encore plus loin. Les groupes importants de créatures en mouvement se voient de très loin. Il est par exemple facile de repérer un troupeau de buffles ou une armée en marche.



Les distances figurant dans le Tableau 62 ne tiennent pas compte du terrain. Toutes sont basées sur une plaine découverte. Collines, montagnes, hautes herbes et forêts réduisent énormément les chances de voir une créature (le terrain n'altère pas les distances de visibilité, seulement les chances de repérer la créature). Bien qu'au cours d'une journée ensoleillée, des bois puissent dissimuler un ours jusqu'à ce qu'il arrive à 30 pas des observateurs, cela n'en reste pas moins une bonne journée pour la visibilité. Une fois aperçu, l'ours peut être rapidement et aisément identifié. Le MD dispose de plus de renseignements sur les effets spécifiques du terrain sur la vision.

Enfin, le Tableau 62 ne tient compte que de conditions pouvant se rencontrer sur Terre. La distance de la ligne d'horizon sur un autre monde, ou les conditions de vision de l'un des Plans Inférieurs pourraient être entièrement différentes. Si votre MD estime qu'il doit en tenir compte, il devra en apprendre plus sur le sujet dans sa bibliothèque municipale ou tout inventer.

Lumière

La plupart des personnages ne voient pas grand chose sans lumière. Certaines conditions nocturnes (en extérieurs) figurent dans le Tableau 62 mais toutes supposent une certaine quantité de lumière. Dans des conditions de ténèbres totales, aucune vision n'est possible à moins que le groupe ne dispose d'une source lumineuse.

Celles-ci n'ont pas toutes la même portée. Le Tableau 63 donne le rayon de lumière projeté et le temps d'éclairage des plus répandues.

Tableau 63: SOURCES DE LUMIERE

Source	Rayon	Temps d'Eclairage
Arme**	5 pieds	Comme désiré
Chandelle	5pieds	10 minutes/pouce
Feu de Camp	35 pieds	1 heure/brassée
Feu de Joie	50 pieds	1/2 heure/brassée
Lanterne à Capuchon	30 pieds	6 heures/pinte
Lanterne à Faisceau	60 pieds*	6 heures/pinte
Lumière (sort)	20 pieds	Variable
Lumière continuelle	60 pieds	Indéfini
Phare	240 pieds*	2 heures/pinte
Torche	15 pieds	30 minutes

*La lumière produite par ces objets n'est pas diffusée dans un rayon mais plutôt en un faisceau cônique. A son extrémité éloignée, le cône de lumière produit par un phare est large de 90 pieds. Celui d'une lanterne à faisceau de 20 pieds.

**Les armes magiques ne diffusent de la lumière que si votre MD utilise cette règle optionnelle.

Bien qu'une lanterne ou un feu permettent à vos personnages de voir, cela présente quelques inconvénients. Le plus grand est la difficulté de surprendre quelqu'un qui peut vous voir arriver. Il est difficile d'être discret lorsqu'on allume le seul feu de camp de la plaine ou lorsque l'on transporte la seule torche brûlant dans le souterrain. Non seulement les créatures savent que vous arrivez, mais elles risquent de plus de vous voir avant d'être vues (la source lumineuse illuminant la zone qui vous entoure, ceux qui ne ne s'y trouvent pas peuvent y voir). Les personnages devraient toujours tenir compte de ces risques.

Infravision

Certains personnages ou monstres disposent de l'infravision. Ceci peut signifier deux choses selon que l'on emploie la règle standard, ou la règle optionnelle (la différence est développée en détails dans le Guide du Maître). Le choix est laissé au MD qui doit aviser les joueurs de la manière dont il désire l'infravision. Quel que soit son mode de fonctionnement, celle-ci a au plus une portée de 60 pieds, sauf mention contraire.

Utilisation de Miroirs

Il est parfois utile que les personnages regardent objets ou créatures par l'intermédiaire de leur reflet dans un miroir. Cela est particulièrement vrai des créatures si hideuses (telles que la méduse), que les regarder directement peut changer en pierre celui qui les voit. Lorsque l'on utilise un miroir, on doit disposer d'une source de lumière. De plus, il est très désorientant de se déplacer en regardant dans un miroir (essayez et vous verrez). Aussi toutes les actions réclamant un tirage de caractéristique, de compétence ou d'attaque souffrent-elles d'une pénalité de -2. Le personnage perd également son bonus de Dextérité sur la Classe d'Armure s'il combat un adversaire dont il ne voit que le reflet.

Chapitre 14 : Temps et Déplacements



Dans les mondes de AD&D, le temps passe, tout comme dans l'univers réel. Des semaines s'écoulent pendant que les magiciens étudient de nouveaux sorts. Les jours passent tandis que les personnages chevauchent à travers la campagne. Les minutes défilent pendant la bataille. Ce ne sont là que quelques exemples du passage du temps.

Dans les règles qui suivent, nous n'allons parler que de deux types de temps différents. Le *temps de jeu* est le temps imaginaire qui s'écoule pour les personnages au cours du jeu. Le *temps réel* est celui du monde réel, celui qui passe pour les joueurs et le MD pendant une séance de jeu. Ces deux temps sont très différents l'un de l'autre et vous devrez vous assurer de ne pas les confondre.

Lorsque par exemple, le personnage Dalgar tente pendant trois semaines de créer un sort, il s'agit de temps de jeu. Dalgar reste inactif tandis que trois semaines s'écoulent dans le monde la campagne. Rien d'intéressant ne lui arrivant pendant cette période, une ou deux minutes de temps réel devraient suffire à régler la situation. L'échange se produisant en temps réel ressemble à ce qui suit:
Philippe (Joueur de Dalgar): "Bon, Dalgar va essayer de créer son nouveau sort."
MD: "Très bien, ça va lui prendre trois semaines. Il ne lui arrive rien. Pendant ce temps, les autres ont l'occasion de soigner leurs blessures et d'accomplir les devoirs qu'ils ont négligés. Aménophtis ! (désignant un autre joueur) Tu ferais bien de passer un peu de temps au temple. Le patriarche semble contrarié que tu n'assistes pas aux cérémonies."
Eric (le joueur d'Aménophtis): "Je ne pourrais pas plutôt sortir pour gagner un peu d'expérience ?"
MD (ne voulant pas s'occuper d'un groupe séparé): "Le patriarche murmure quelque chose à propos de ne pas accomplir ses devoirs envers sa divinité et il n'arrête pas de tripoter son symbole sacré. Tu sais, ce n'est pas tous les jours que les personnages de bas niveau comme toi ont des audiences particulières avec un patriarche. Qu'en penses-tu ?"
Eric: "Merveilleux ! Quelle allusion subtile. Je reste et je fais ce qu'on me dit."
MD: "Parfait ! Les trois semaines s'écoulent et rien de spécial ne se produit. Dalgar, tu peux faire ton tirage pour le résultat de tes recherches."

Et ainsi trois semaines de temps de jeu passent en une minute de temps réel à peine.

L'importance du temps de jeu vient de ce qu'à mesure que la campagne progresse, les personnages sont de plus en plus impliqués dans différents projets demandant du temps. Trois personnages peuvent partir pour un voyage de quatre semaines tandis qu'un mage fera quant à lui, de la recherche pendant six semaines. A l'auberge, un guerrier se repose et soigne ses blessures pendant deux semaines. Il est important de noter combien de temps prennent les différentes tâches afin de pouvoir suivre les activités de tous les personnages.

Le temps de jeu est mesuré de la même manière que le temps réel: années, mois, semaines, jours, heures, minutes et secondes. Mais puisque nous sommes dans un jeu fantastique, le MD peut créer pour ses mondes un calendrier totalement différent. Il peut n'y avoir que 10 mois dans l'année, ou 63 jours par mois. Au début du jeu, ces choses ne sont pas fondamentales, aussi les joueurs n'ont-ils pas à s'en préoccuper tout de suite. A mesure qu'ils partiront en aventure, ils se familiariseront avec le calendrier de la campagne.

Les *rounds* et les *tours* sont des unités de temps très utilisées dans AD&D, particulièrement pour les sorts et les combats. Un round équivaut approximativement à une minute (mais pas tout à fait, ce qui autorise une certaine souplesse au MD pendant les combats). Un tour est égal à dix minutes de temps de jeu. Les tours sont généralement utilisés pour mesurer la durée de tâches spécifiques (comme accomplir une fouille) ou de certains sorts. Un sort durant dix tours sera donc effectif pendant 100 minutes, soit 1 heure 2/3.

Déplacements

Les déplacements sont liés de très près à la notion de temps. Il est clair que votre personnage est capable de se déplacer: les aventures seraient sinon assez statiques et ennuyeuses. Mais à quelle vitesse peut-il le faire ? Si un gigantesque ver charognard poursuit Glorin, le redoutable nain court-il assez vite pour s'en tirer ? Pourrait-il vaincre à la course un elfe irrité mais lourdement chargé ? Tôt ou tard, ces considérations deviendront importantes pour les personnages-joueurs.

Tous les personnages ont une vitesse de déplacement basée sur leur race. le Tableau 64 indique les vitesses de déplacement des personnages non-encombrés des différentes races.

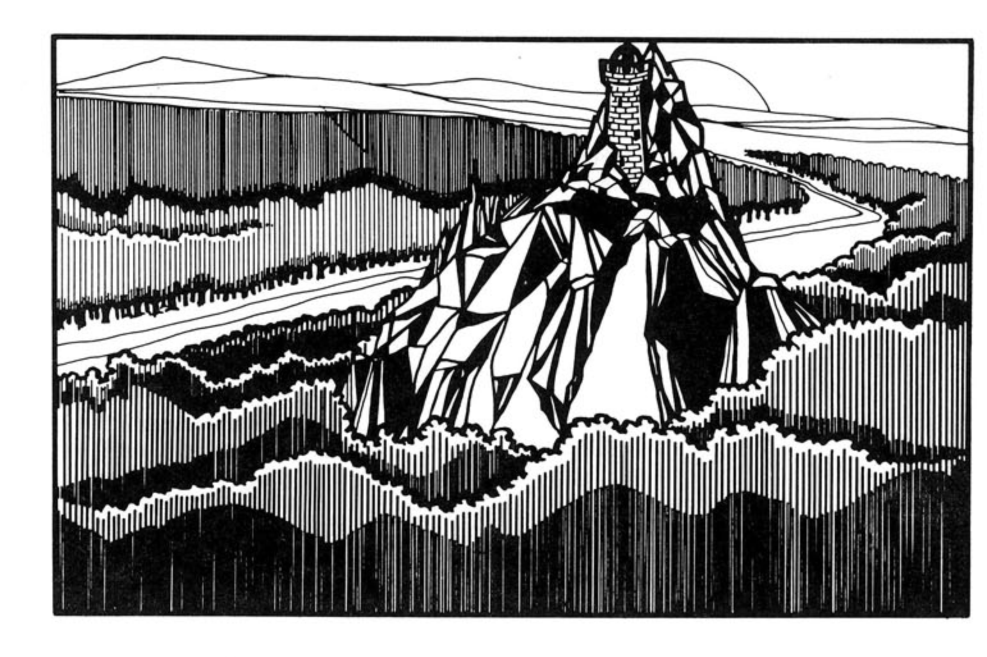
Tableau 64: VITESSES DE DEPLACEMENT DE BASE

Race	Vitesse
Humain	12
Demi-Elfe	12
Elfe	12
Gnome	6
Nain	6
Petit-Homme	6

Un personnage peut généralement franchir en un round une distance égale à sa vitesse de déplacement, en dizaines de pas. Un humain non-encombré peut donc franchir 120 pas (360 pieds) - un peu plus que la longueur d'un terrain de rugby - en une minute. Un nain pareillement équipé ne franchira dans le même temps que 60 pas. Ces distances s'entendent pour une allure rapide mais guère épuisante qui peut être conservée pendant de longues périodes.

Un personne devra pourtant souvent se déplacer plus lentement. S'il porte une certaine quantité d'équipement, sa vitesse sera peut-être réduite par l'encombrement (voir page 74) - si cette règle optionnelle est utilisée. Plus le personnage se charge, plus sa vitesse diminue, jusqu'à ce qu'il finisse par ne plus pouvoir se déplacer qu'avec peine.

Lorsqu'un personnage traverse un souterrain, ou un endroit similaire, sa vitesse de déplacement s'entend en dizaines de pieds par round (plutôt que les dizaines de pas comptées en extérieurs). On suppose qu'il se déplace avec plus de prudence, prêtant attention à ce qu'il voit et entend, tout en cherchant à éviter pièges et trappes. Cette vitesse peut, une nouvelle fois, être réduite si le système optionnel de l'encombrement est utilisé.





Les personnages peuvent aussi se déplacer plus vite que la normale. Dans un souterrain (ou chaque fois que le personnage utilise sa vitesse de déplacement dans les souterrains), le personnage peut automatiquement accélérer jusqu'à atteindre son rythme de marche normal. Ce faisant, il souffre cependant d'une pénalité de -1 sur ses chances d'être surpris et concède un bonus de +1 à ses adversaires sur les mêmes tirages (un personnage se déplaçant rapidement ne prend pas le temps de masquer le bruit de son passage qui se répercute dans les souterrains). De plus il ne peut remarquer ni pièges, ni portes secrètes, ni aucun détail inhabituel.

Il est également possible à un personnage de courir à petites foulées ou à toute vitesse - ce qui est particulièrement utile lorsqu'on est poursuivi. La méthode la plus simple pour gérer ce type de situation est de lancer un dé d'initiative. Si le fuyard l'emporte, il augmente son avance de 10 fois la différence des deux dés (en pieds ou en pas, selon l'unité qui semble la plus appropriée au MD). Ce processus se répète jusqu'à ce que le personnage s'échappe ou soit capturé. (Si cela ne vous semble pas réaliste, souvenez-vous que la peur et l'adrénaline peuvent accomplir des choses étonnantes).

Petites Foulées et Course de vitesse (Règle Optionnelle)

Si votre MD désire apporter plus de précision aux poursuites, il est possible de calculer exactement la vitesse des personnes y prenant part (mais cela prend du temps et risque de ralentir une poursuite excitante). Selon cette règle optionnelle, un personnage peut toujours doubler sa vitesse de déplacement normale (en pas) pour courir à petites foulées. Un personnage ayant une VD de 12 peut donc courir sur 240 pas en un round. Il peut conserver cette allure pendant un nombre de rounds égal à son score de Constitution. Cette limite atteinte, un tirage de Constitution est nécessaire à la fin de chaque nouveau round de petites foulées. Ces tirages se font sans modificateur. Dès le premier tirage manqué, le personnage doit s'arrêter et se reposer pendant un nombre de rounds égal au temps passé à courir. Il peut ensuite reprendre la même allure sans pénalité (bien que les mêmes restrictions s'apppliquent à nouveau).

Si les petites foulées ne lui suffisent pas, un personnage peut également se lancer dans une course de vitesse. S'il réussit un tirage de Force, il peut tripler sa vitesse normale. Un tirage réussi avec une pénalité de -4, lui permet de la quadrupler. Avec une pénalité de -8, de la quintupler. Manquer un tirage signifie uniquement que le personnage ne peut accélérer autant qu'il le désirait, mais il peut continuer à courir à la même allure qu'auparavant. Lorsqu'un personnage a manqué un tirage de Force pour atteindre une certaine vitesse, il ne pourra plus y parvenir pendant la même course.

Sprinter en permanence requiert un tirage de Constitution par round, avec des pénalités dépendant de la vitesse et du temps écoulé depuis le début de la course. Le tirage s'effectue avec une pénalité de -1 par round passé à courir à vitesse triple, de -2 par round à vitesse quadruple et de -3 par round à vitesse quintuple (ces pénalités sont cumulatives). Si le tirage est réussi, le personnage peut conserver sa vitesse durant le round suivant. Dès qu'un tirage est manqué, le personnage est épuisé et doit cesser de sprinter. Il lui faut alors se reposer pendant au moins un tour.

Exemple : Catzecat, le voleur, a une Force de 14, une Constitution de 15 et une vitesse de déplacement de 12. Etant poursuivi par des gardes, il commence à courir à petites foulées à 240 pas par round. Malheureusement, ils en font autant. Sa Constitution étant de 15, il peut continuer ainsi pendant au moins 15 rounds. Il décide cependant d'accélérer. Le joueur lance un tirage de Force et optient 7. Catzecat court désormais à 360 pas par round (vitesse triple). Certains des gardes abandonnent la poursuite mais quelques uns continuent. Le tirage de Constitution s'effectue désormais à -1. Le résultat du dé est 14, une réussite de justesse.

Mais l'un des maudits gardes est toujours sur ses talons. Désespéré, Catzecat tente d'aller encore plus vite (tentant d'atteindre une vitesse quadruple de la normale). Le résultat du dé est 18: Catzecat a épuisé ses ressources. Il ne peut aller plus vite mais continue cependant à sprinter à vitesse triple. Le joueur doit maintenant lancer un tirage de Constitution avec une pénalité de - 2 (deux rounds passés à courir à vitesse triple). Le résultat est 4 - aucun problème ! C'est alors que le dernier garde abandonne la poursuite. Catzecat ne prend pas de risque et continue à courir. A la fin du round suivant, un nouveau tirage de Constitution s'avère nécessaire, avec une pénalité de -3. Le joueur obtient un 18. Epuisé, Catzecat s'effondre dans une ruelle obscure, prenant soin de se mettre hors de vue.

Vitesse de Déplacement à Pied en Extérieurs

Les personnages sont parfois forcés de marcher sur de longues distances, quoique rarement volontairement. Il est possible que leurs chevaux aient été mis en fuite ou, pire, dévorés. Quelle que soit la raison, les personnages ont besoin de connaître la distance qu'il leur est possible de parcourir en une journée.

Une journée de marche normale dure dix heures, y compris des pauses raisonnables pour manger et prendre du repos. Dans des conditions normales, un personnage peut parcourir au cours de ces dix heures trois fois sa vitesse de déplacement en kilomètres. Un homme non-encombré peut donc parcourir 36 kilomètres par jour sur un terrain dégagé.

Les personnages peuvent également faire une marche forcée, se dépêchant intentionnellement, au risque de s'épuiser. Une marche forcée permet au personnage de parcourir 4 fois sa vitesse de déplacement en kilomètres (un homme normal pourrait donc parcourir 48 kilomètres par jour). A la fin de chaque jour de marche, le personnage ou la créature doit lancer un tirage de Constitution. Les groupes importants (comme les armées) lancent un tirage global en utilisant la Constitution moyenne du groupe (les membres les plus faibles sont soutenus, encouragés et aiguillonnés par leurs camarades). Pour les créatures, qui n'ont pas de score de Constitution, lancer un jet de protection contre la mort à la fin de chaque jour de marche forcée. Une pénalité de -1 est appliquée au tirage pour chaque jour consécutif passé à marcher. En cas de réussite, la marche forcée peut être poursuivie le lendemain. En cas d'échec, aucune marche forcée n'est plus possible avant que les personnages n'aient totalement récupéré. La récupération demande 1/2 journée par jour de marche forcée.

Même si son tirage de Constitution échoue, le personnage peut continuer à marcher à sa vitesse de déplacement normale.

L'un des inconvénients des marches forcées est que chaque jour inflige une pénalité de -1 aux tirages d'attaque. Ce modificateur est cumulatif. Une demi-journée de repos est nécessaire pour effacer les effets d'une journée de marche forcée. Des personnages ayant ainsi marché pendant 8 jours souffrent d'une pénalité de -8 sur leurs tirages d'attaque. Il leur faudra quatre jours pour retrouver des chances de toucher normales.

Ces déplacements peuvent être ralentis ou accélérés par de nombreux facteurs. Le terrain joue un rôle très important. Une route bien entretenue pourra permettre une marche plus rapide, alors que des montagnes dépourvues de sentiers obligent les marcheurs à une allure d'escargots. Le manque de nourriture, d'eau et de sommeil affaiblit les personnages. Le mauvais temps les ralentit. Tous ces facteurs sont détaillés dans le GDM.

Nage

Les capacités d'un personnage en ce domaine sont déterminées par le MD (selon les origines du personnage) ou par le système des compétences. Les personnages sont soit des nageurs occasionnels, soit des nageurs compétents.

Lorsque le MD détermine les talents de nageur d'un personnage, sa décision doit être fondée sur sa campagne. Si celle-ci est centrée sur une grande étendue d'eau ou si le personnage a grandi au bord de la mer, il y a de fortes chances pour qu'il sache nager. Etre un marin ne garantit cependant pas de savoir nager. De nombreux marins ou pirates médiévaux n'avaient jamais appris à nager et avaient une peur morbide de l'eau. C'est l'une des raisons pour lesquelles "passer à la





planche" était une punition si redoutée. De plus, certaines races de personnages n'aiment guère l'eau, ni la natation. Bien que cela puisse varier selon les campagnes, les nains et les petites-gens ne savent généralement pas nager.

Les nageurs occasionnels ne sont guère favorisés. Non-encombrés, ils peuvent réussir à patauger dans des eaux relativement calmes. Si les eaux sont agitées, le courant puissant, ou la profondeur excessive (en mer ou au milieu d'un lac), ils peuvent paniquer et couler. S'ils sont alourdis par un équipement suffisant à réduire leur vitesse de déplacement, ils coulent comme des pierres, incapables de maintenir la tête hors de l'eau. Il leur est impossible d'avancer dans quelque direction que ce soit (à moins que leur but ne soit d'aller sous la surface).

Les nageurs compétents peuvent nager, plonger et faire surface avec des degrés de réussite variables. Tous les personnages compétents peuvent nager à la moitié de leur vitesse de déplacement actuelle multipliée par 10, en pas, à condition de ne porter aucune armure métallique. Un personnage ayant une vitesse de déplacement de 12 pourrait donc parcourir en nageant 60 pas (180 pieds) en un round. Les personnages dont la vitesse de déplacement a été réduite à 1/3 (ou moins) de la normale à cause de leur équipement, ou ceux qui portent une armure métallique ne peuvent nager - le poids les fait couler. Ils peuvent cependant marcher au fond de l'eau, à 1/3 de leur vitesse de déplacement normale.

Les nageurs compétents peuvent doubler leur vitesse de nage, s'ils réussissent un tirage de Force. Pour un personnage ayant une VD de 12, un tirage réussi signifie qu'il peut parcourir 120 pas en un round, une performance de classe olympique.

Comme la course, la natation n'est pas une discipline qu'un personnage peut pratiquer indéfiniment. Il est possible de choisir de nager à plusieurs vitesses différentes, soit très vite sur de courtes distances, soit plus lentement mais plus longtemps.

* S'il nage à la moitié de sa vitesse normale ou sur place, le personnage peut continuer pendant un nombre d'heures égal à son score de Constitution (bien qu'il lui faille abandonner la plus grande partie de son équipement). Après cette limite, il doit réussir un tirage de Constitution par heure supplémentaire. Chacune de celles-ci occasionne alors la perte temporaire d'un point de Constitution (la récupération des points perdus est abordée dans les paragraphes suivants).

Chaque heure passée à nager inflige une pénalité de -1 à tous les tirages d'attaque.

Ces chiffres supposent des eaux calmes. Si la mer est mauvaise, le tirage de Constitution est requis pour chaque heure passée à nager, quelle que soit la Constitution du personnage. Les mers très agitées pourraient demander des tirages plus fréquents. Le MD peut aussi décider que des conditions adverses abaissent le score de Constitution de plus d'un point par round.

Si un personnage en train de nager, rate un tirage de Constitution, il doit rester sur place pendant 1/2 heure avant de pouvoir se remettre à nager (ce temps compte comme de la nage en ce qui concerne la perte des points de Constitution).

Si son score de Constitution arrive à 0, un personnage se noie.

Exemple : une vague phénoménale projette Blanche (une magicienne) par dessus-bord durant la nuit. Heureusement elle sait nager et n'ignore pas que la terre est proche. Bravement, elle commence à nager dans les eaux calmes. Sa Constitution est de 16. Au bout de 14 heures de nage ininterrompue, elle aperçoit une île à l'horizon. Deux heures plus tard, elle s'en est rapprochée mais a encore du chemin à parcourir. Durant l'heure suivante (la 17ème qu'elle passe dans l'eau), sa Constitution tombe à 15 (sa pénalité d'attaque est de -17) et elle doit faire un tirage de Constitution. Elle obtient un 12 - une réussite. Durant la dernière heure, la 18ème, la mer est devenue agitée. La Constitution de Blanche est désormais de 13 (le MD a décidé que les conditions lui faisaient maintenant perdre 2 points par heure). Le MD lui apprend alors qu'elle doit réussir un dernier tirage de Constitution avant d'atteindre le rivage. Obtenant un 5, elle s'écroule sur la plage, épuisée.

* Les personnages peuvent aussi nager sur de longues distances à une plus grande vitesse, bien que les risques en soient accrus. Nager à sa vitesse de déplacement normale (au lieu de la moitié) exige un tirage de Constitution par heure, réduit la Force et la Constitution d'1 unité par heure et inflige dans la même période une pénalité de -2 points cumulatifs sur les tirages d'attaque. Les personnages peuvent nager encore deux fois plus vite (quatre fois la vitesse de nage normale) mais le tirage de Constitution et les pénalités ci-dessus ont alors lieu pour chaque tour passé à nager. Comme précédemment, lorsqu'une des caractéristiques tombe à 0, le personnage coule et se noie.

* Lorsqu'ils atteignent le rivage, les personnages peuvent récupérer les points de caractéristiques qu'ils ont perdus et supprimer leurs pénalités d'attaques en se reposant. Chaque jour de repos permet de récupérer 1d6 points de caractéristique (si le personnage a perdu à la fois des points de Force et de Constitution, lancer 1d3 pour chacune des caractéristiques) et retire 2d6 points à la pénalité d'attaque. Le repos suppose de disposer d'assez d'eau et de nourriture. Les personnages n'ont cependant pas besoin d'être totalement reposés pour entreprendre des activités - bien que toutes les pénalités relatives à l'état actuel de leurs caractéristiques s'appliquent jusqu'à ce qu'ils aient recouvré leur forme optimale.

Pour reprendre l'exemple précédent: après une dernière heure très déplaisante dans l'eau, Blanche atteint la rive. Sa Constitution est de 13 et elle souffre d'une pénalité de -18 sur ses tirages d'attaque. Epuisée, elle trouve quelques fruits qu'elle dévore avant de sombrer dans le sommeil à l'ombre d'un palmier. Elle se repose durant toute la journée suivante. A la fin du jour, elle obtient 4 sur 1d6 et regagne donc 4 points de Constitution, ce qui lui restaure son



score normal. Son tirage pour réduire sa pénalité d'attaque est de 8 : ses tirages d'attaque n'auront donc plus, le jour suivant, qu'une pénalité de -10. Le deuxième jour de repos lui permet de l'abaisser encore de 6 points, jusqu'à -4 et le troisième jour la fait totalement disparaitre. Il lui a donc fallu trois jours pour effacer totalement les effets de ses 18 heures dans l'eau.

Retenir son Souffle

Dans des circonstances normales (avec une bonne inspiration et sans exercer d'activité fatigante), un personnage peut retenir son souffle pendant une période égale à 1/3 de son score de Constitution, en rounds (arrondi au chiffre supérieur). Si le personnage se fatigue, ce temps est réduit de moitié. Les personnages qu'un encombrement trop important réduit déjà à 1/3 ou moins de leur vitesse normale sont toujours considérés comme exerçant une activité fatigante. Si l'on ne peut prendre une bonne inspiration, tous les temps sont réduits de moitié. Tous les personnages peuvent retenir leur souffle pendant 1 round, quelles que soient les circonstances.

Lorsqu'il tente de retenir sa respiration plus longtemps, un personnage doit lancer un tirage de Constitution à chaque round. Le premier s'effectue sans modificateur mais chacun des suivants subit une pénalité cumulative de -2. Dès qu'un tirage est raté, le personnage doit respirer (s'il ne peut atteindre la surface, il se noie).

Plongée : Tout personnage peut plonger jusqu'à une profondeur de 20 pieds en un seul round. Pour chaque catégorie d'encombrement supérieure à " Aucun " (ou pour chaque point de vitesse inférieur à la VD normale du personnage, si ce système optionnel est utilisé - voir page 74), deux pieds sont ajoutés à cette valeur (le poids supplémentaire aide le personnage à descendre). Une petite course ou quelques pieds de hauteur au moment du plongeon ajoutent 10 pieds à la profondeur du premier round de plongée. Pour dix pieds supplémentaires de hauteur de plongeon, 5 pieds de plus sont ajoutés à cette valeur, jusqu'à un maximum de 20 pieds supplémentaires. Ainsi, avec de l'élan et en plongeant d'une hauteur de 40 pieds ou plus, un personnage non-encombré peut s'enfoncer jusqu'à 50 pieds en un seul round.

Faire Surface : Un personnage peut généralement remonter dans l'eau à la vitesse de 20 pieds par round. Cette distance est réduite de 2 pieds par catégorie d'encombrement supérieure à " Aucun " ou pour chaque point de vitesse inférieur à la VD normale du personnage. Il est à noter que si l'on utilise ce système optionnel, les personnages lourdement chargés (ceux qui ont perdus 10 points ou plus sur leur vitesse de déplacement normale, à cause de leur encombrement) sont totalement incapables de remonter. Ceux qui flottent jusqu'à la surface (les personnages inconscients, par exemple) remontent à une vitesse inférieure de 5 pieds par round à celle d'une personne pareillement encombrée, nageant activement vers le haut. Il est très possible à un personnage modérément encombré de couler, s'il ne fait aucun effort pour rester à la surface.

Escalade

Bien que les voleurs possèdent des capacités d'escalade spéciales, tous les personnages sont capables de grimper, à des degrés divers. Ces capacités sont divisées en trois catégories : voleur, montagnard et néophyte.

Les voleurs sont les plus habiles en ce domaine. Ce sont les seuls personnages capables de grimper sur des surfaces très lisses, lisses ou rugueuses sans l'aide de cordes ou autres pièces d'équipement. Plus rapides que les autres grimpeurs, ils ont également moins de chances de tomber.

Les montagnards sont des personnages qui ont la compétence de vie en montagne, ou ceux dont le MD estime qu'ils possèdent semblable habileté. Leur pourcentage de chances de réussir une escalade est plus important que celui des néophytes. Les montagnards correctement équipés peuvent escalader des surfaces rugueuses, lisses ou très lisses. Il leur est possible d'aider des néophytes dans tous les types d'escalades.

On trouve dans le groupe des néophytes la grande majorité des personnages. Bien que ceux-ci soient capables d'escalader des rochers, ils ne peuvent utiliser d'équipement de montagne, ni négocier des surfaces très lisses, lisses ou rugueuses. De tous, ce sont eux dont les chances de réussir une escalade sont les plus faibles.

Calculer les Chances de Succès

Les chances de succès d'une escalade se calculent en prenant le niveau d'habileté du personnage (donné en pourcentage) et en le modifiant selon sa race, la nature de la surface et la situation. Le Tableau 65 contient les pourcentages correspondant aux différentes catégories de grimpeurs.

Tableau 65 : CHANCES DE BASE DE SUCCES D'UNE ESCALADE

Catégorie	Chances de Succès
Voleur ayant la compétence de vie en montagne*	% de Grimper aux Murs + 10 %
Voleur	% de Grimper aux Murs
Compétence de vie en montagne*	40 % + 10 % par unité de compétence
Montagnard (décidé par le MD)	50 %
Néophyte	40 %

*Seulement si le système optionnel des compétences est utilisé.

Ces chances de succès sont modifées par de nombreux facteurs. Certains demeurent inaltérables d'escalade en escalade (comme par exemple la race du personnage) et peuvent être intégrés au score de base. D'autres dépendent des conditions de l'escalade. Tous ces modificateurs figurent dans le Tableau 66.

Tableau 66 : MODIFICATEURS DE L'ESCALADE

Situation	Modificateur
Prises abondantes (broussailles, arbres, aspérités)	+40 %
Corde et mur**	+55 %
Inclinaison vers l'extérieur	+25 %
Armure	
A bandes, feuilletée	-25 %
De plates (tous types)	-50 %
D'écailles, cotte de mailles	-15 %
De cuir cloutée, matelassée	- 5 %
Race du personnage*	
Gnome	-15 %
Nain	-10 %
Petit-Homme	-15 %
Encombrement	- 5 %/+
Surface	
Légèrement glissante (humide ou friable)	-25 %
Glissante (glace ou limon)	-40 %
Grimpeur ayant perdu la moitié de ses points de vie ou plus	-10 %

* Ce sont les mêmes modificateurs que dans le Tableau 27. Prenez garde à ce que les voleurs ne soient pas pénalisés deux fois en raison de leur race.

** Cette catégorie s'applique dans la plupart des situations où le personnage peut poser les pieds sur la surface qu'il escalade et où il dispose d'une corde pour l'aider à monter.

\+ Il s'agit de -5 % par catégorie d'encombrement supérieure à " Aucun " ou par point de vitesse perdu par rapport à la VD normale.

Le résultat final issu des Tableaux 65 et 66 est le nombre qu'utilise le personnage pour faire ses tirages d'escalade. On utilise pour cela un dé de pourcentage. Si le nombre obtenu est inférieur ou égal à celui précédemment calculé, le personnage réussit son escalade. Un résultat supérieur indique l'échec.

Il convient de faire un tirage d'escalade chaque fois qu'un personnage franchit en grimpant une distance d'au moins 10 pieds. Le tirage intervient avant qu'il ne s'élève des dix premiers pieds de l'escalade. Si le tirage est réussi, il peut continuer à grimper. Sinon, il est incapable de trouver de chemin sûr et ne peut pas même tenter l'escalade. Aucune essai ne lui sera plus permis avant qu'un changement se produise: soit un changement d'endroit significatif (au moins un kilomètre plus loin le long d'une falaise), soit une amélioration des chances de succès du personnage.



Exemple : Glorin, le nain, est un grimpeur néophyte. Ses chances de succès normales sont de 30 % (40 %-10 % à cause de sa race). Il a été séparé du reste de son groupe par une falaise à la surface irrégulière, haute de 50 pieds. La pierre est heureusement sèche et semble solide. Notre gnome fait une tentative mais obtient 49 sur le dé de pourcentage. L'un de ses amis, au sommet, s'avise alors de lui lancer une corde. A l'aide de celle-ci, il peut à nouveau tenter l'escalade, ses chances de succès venant de passer à 85 %. Obtenant un 27, il réussit à escalader la falaise.

Pour des escalades particulièrement longues - de plus de 100 pieds, ou réclamant plus d'un tour (10 minutes) - le MD pourra réclamer des tirages supplémentaires. Il devra en déterminer la fréquence. Les personnages qui manquent un tirage peuvent fort bien tomber de très haut, aussi est-il sage de transporter cordes et outils.

Vitesses d'Escalade

L'escalade est différente de la marche et de tous les autres types de déplacements que peut effectuer un personnage. La vitesse à laquelle il progresse varie énormément suivant les différents types de murs et de surfaces devant être escaladés. Reportez-vous au Tableau 67. Cherchez l'intersection entre le type et la condition de la surface à escalader. Multipliez le chiffre trouvé par la vitesse de déplacement actuelle du personnage. Le résultat est sa vitesse d'escalade, en pieds par round, dans n'importe quelle direction (vers le haut, le bas ou les côtés).

Aucune vitesse figurant dans le Tableau 67 n'intéresse les voleurs. Ceux-ci peuvent grimper deux fois plus vite que tous les autres personnages.

Catzecat, le voleur, et son compagnon Grug (un elfe) escaladent une falaise disposant de prises éparses. Une pluie a récemment laissé la surface assez glissante. Catzecat a une vitesse de déplacement de 12, Grug de 8. Le premier peut donc franchir 12 pieds par round (12 x 1, puisqu'il est voleur), alors que Grug le suit péniblement à la vitesse de 4 pieds par round (8x 1/2). Si Catzecat était monté le premier et avait lancé une corde à son compagnon, celui-ci aurait pu monter à la vitesse de 8 pieds par round, utilisant corde et mur (8x1).

Tableau 67 : VITESSES D'ESCALADE

		Condition de la Surface	
Type de Surface	**Sèche**	**Légèrement Glissante**	**Glissante**
Très lisse*	1/4	—**	—**
Lisse, craquelée*	1/2	1/3	1/4
Rugueuse*	1	1/3	1/4
Rugueuse* avec prises	1	1/2	1/3
Paroi gelée	—	—	1/4
Arbre	4	3	2
Paroi inclinée (vers l'extérieur)	3	2	1
Corde et mur	2	1	1/2

* Les personnages n'étant pas voleurs doivent être montagnards et posséder des outils appropriés (pitons, corde, etc.) pour escalader ces surfaces.

** Les voleurs peuvent escalader des surfaces très lisses et légèrement glissantes à 1/4. Même eux ne sauraient escalader des surfaces très lisses et glissantes.

Types de Surfaces

Les surfaces *très lisses* comprennent le roc lisse non craquelé, les murs de bois sans aspérités et les murs métalliques soudés ou chevillés. Les parois totalement lisses, ne présentant pas la plus petite prise, ne peuvent être escaladées sans outils par personne.

Les murs *lisses et craquelés* comprennent la plupart des bâtiments de maçonnerie bien construits, des parois de cavernes, les murailles des châteaux entretenus et les parois de falaises légèrement érodées.

Dans les surfaces *rugueuses* se trouvent la plupart des falaises naturelles, des bâtiments mal contruits ou mal entretenus et des murs de bois ou palissades typiques. Toute surface de pierre naturelle est rugueuse.

Les surfaces *rugueuses avec prises* ressemblent aux précédentes mais sont parsemées de prises larges de 3 pouces ou plus. On peut y compter les falaises érodées par le gel et les cheminées naturelles, ainsi que les bâtiments en ruines.

Les *parois gelées* sont entièrement faites de glace. Elles diffèrent des surfaces lisses et très lisses en ce qu'elle présentent tout de même de nombreuses fissures et protubérances naturelles. Extrêmement dangereuses à escalader, elles réclament un tirage d'escalade à chaque round si le personnage entamant l'ascension ne dispose pas d'outils.

Dans la catégorie *arbres,* on inclut toutes les structures fournissant de nombreux points d'appui : les échafaudages figurent aussi bien dans cette catégorie que les arbres.

Les *parois inclinées* ne sont pas aussi raides que des falaises mais le sont tout de même trop pour qu'on puisse les franchir en marchant. Si un personnage tombe pendant qu'il escalade une paroi inclinée, il ne reçoit des dégâts que s'il rate un jet de protection contre la pétrification. S'il le réussit, il glisse sur une courte distance mais ne se blesse pas.

La catégorie *corde et mur* exige que le personnage utilise une corde et puisse poser les pieds sur une surface solide.

Actions Possibles Pendant Une Escalade

Bien qu'il soit possible d'accomplir d'autres actions en grimpant, comme combattre ou lancer des sorts, cela n'est pas chose aisée. Les lanceurs de sorts ne peuvent officier que s'ils se trouvent dans une position stable, par exemple lorsque d'autres personnages les soutiennent.

Les personnages qui grimpent perdent tous leurs bonus de Dextérité à la Classe d'Armure et, la plupart du temps, voient appliquer à leur encontre le modificateur pour attaque dans le dos. Leurs propres tirages d'attaque, de dégâts et de jets de protection souffrent d'une pénalité de -2. Ceux qui attaquent d'une position élevée obtiennent un bonus de +2 sur leurs tirages d'attaque, alors que ceux qui se trouvent en contrebas se voient infliger une pénalité supplémentaire de -2. Un personnage en train de faire une escalade ne peut se servir d'une arme à deux mains. Le MD a le droit de supprimer





ces pénalités s'il estime que le personnage-joueur a atteint un endroit où il peut demeurer en équilibre stable. S'il est frappé pendant qu'il grimpe (quelle que soit la quantité de dégâts qu'il reçoit), le PJ doit faire un tirage d'escalade immédiat. Pour un personnage encordé, l'échec signifie qu'il doit passer un round à se rétablir.Pour un personnage non-encordé, c'est la chute.

Outils

Les outils font partie intégrante de l'équipement du montagnard et toute escalade peut être favorisée par leur utilisation. Ils comprennent cordes, pitons et pics à glace. Il est cependant faux de croire que leur utilité principale est d'aider à l'escalade. Leur fonction essentielle est d'empêcher une chute désastreuse. Les grimpeurs doivent se fier à leurs capacités pour faire une escalade, non à leurs outils. Les accidents se produisent lorsque les gens oublient cette règle de base et confient leur poids à leurs cordes et pitons.

A l'exception des cordes, les outils n'augmentent donc pas les chances de réussir une escalade. Dans le cas d'une chute, ils peuvent cependant réduire la durée de celle-ci. Lorsqu'un personnage tombe, il ne peut chuter plus que ne l'autorise la corde, s'il est maintenu d'en haut, ou que deux fois la distance le séparant du dernier piton planté - si celui-ci tient (un piton a 15 % de chances de se détacher s'il subit un choc violent). La durée de la chute dépend donc de la distance à laquelle les pitons ont été plantés. Les personnages utilisant cette technique tombent d'une distance égale au double de celle qui les sépare du plus haut des pitons qui résiste au choc.

Exemple : Dinbliss se trouve à 15 pieds au dessus de son dernier piton. Soudain il glisse. Il tombe donc de 15 pieds, jusqu'au piton, puis de 15 pieds supplémentaires, puisque c'est de cette distance que l'en séparait sa corde. La chute est donc longue de 30 pieds, pour un total de 3d6 points de dégâts.

S'encorder les uns aux autres augmente la sécurité individuelle mais aussi les chances de voir tomber plus d'une personne. Lorsqu'un personnage tombe, ceux qui se trouvent de chaque côté de lui doivent réussir un tirage d'escalade (avec une pénalité de -10 par personne perdant l'équilibre après la première). Si tous les tirages sont réussis, la chute est stoppée et personne ne reçoit de dégâts. Si l'un des tirages est raté, le personnage concerné tombe à son tour et de nouveaux tirages sont nécessaires. Ce processus se répète jusqu'à ce que la chute soit stoppée (par les grimpeurs se trouvant de chaque côté des personnages qui tombent, ou par la réussite du dernier grimpeur encore accroché), ou jusqu'à ce que tous les personnages encordés soient tombés.

Exemple : un groupe de cinq personnages s'est encordé pour escalader une falaise. Soudain le troisième grimpeur, Dalgar, tombe. Katalpa, qui le précède, et Kall qui le suit doivent tous deux lancer un tirage d'escalade. Katalpa obtient un 29, ce qui est une réussite. Kall, lui, échoue et est arraché à la paroi par le choc de la chute de Dalgar. Katalpa doit donc lancer un second tirage avec une pénalité de -10 (deux personnages en train de tomber). Aedil qui ferme la marche doit en faire autant. Tous deux réussissent leur tirage et la chute est stoppée. Le MD décide que personne n'a été blessé de manière significative.

Descente

Hormis sauter ou voler, le moyen le plus rapide de descendre d'une hauteur est le rappel. Ceci requiert une corde attachée au sommet de la paroi et un montagnard compétent pour mettre en place le rappel et tenir l'autre extrémité de la corde. Lorsqu'on descend en rappel le long d'une surface, il est nécessaire de

de réussir un tirage d'escalade avec un bonus de +50. Les rappels libres (sans personne en bas pour tenir la corde) peuvent également être exécutés, mais le bonus n'est plus alors que de +30. Un tirage manqué signifie bien sûr une chute pendant la descente (le MD décide des dégâts reçus). Un personnage peut descendre en rappel à une vitesse égale à celle qu'il adopte généralement en intérieurs (120 pieds/round pour un humain non-encombré). Un autre point à prendre en compte est la nécessité d'un point d'atterrissage au bas de la corde. Descendre le long d'une falaise de 100 pieds avec une corde de 60 pieds aura pour résultat soit de laisser le personnage pendu au bout de la corde, soit même de lui faire dépasser involontairement celui-ci - ce qui lui permettra de franchir les 40 derniers pieds encore plus vite que les 60 premiers !





Appendice 1 : Listes de Sorts*

Sorts de Magicien

1er Niveau

1. *Agrandissement*
2. Alarme
3. Amis
4. Armure
5. Aura Magique de Nystul
6. Blocage de Passage
7. Bouclier
8. Changement d'Apparence
9. Charme-Personnes
10. Chute de Plume
11. *Compréhension des Langues*
12. Détection de la Magie
13. Détection des Morts-Vivants
14. Disque Flottant de Tenser
15. Effacement
16. Familier
17. Force Fantasmatique
18. Hantise
19. Hypnotisme
20. Identification
21. Lecture de la Magie
22. Lumière
23. Lumières Dansantes
24. Mains Brûlantes
25. Marque de Magicien
26. Message
27. Modification des Feux Naturels
28. Monture
29. Mur de Brouillard
30. Patte d'Araignée
31. Poigne Electrique
32. Projectile Magique
33. *Protection Contre le Mal*
34. Rafistolage
35. Réflexion du Regard
36. Rumeur Illusoire
37. Sarcasme
38. Saut
39. Serviteur Invisible
40. Sommeil
41. Terrain Glissant
42. Toucher Glacial
43. Tour Mineur
44. Vaporisation Colorée
45. Ventriloquie

2e Niveau

1. Apparence Altérée
2. Bouche Magique
3. Cécité
4. Conjuration d'un Essaim
5. *Connaissance des Alignements*
6. Corde Enchantée
7. *Déblocage*
8. Détection Faussée
9. Détection de l'Invisibilité
10. *Détection du Mal*
11. ESP
12. Flèche Acide de Melf
13. Flou
14. Force
15. Force Fantasmatique Renforcée
16. Fracassement
17. Image Miroir
18. Invisibilité
19. Irritation
20. Lévitation
21. *Localisation d'un Objet*
22. Lien
23. Lumière Continuelle
24. Main Spectrale
25. Motif Hypnotique
26. Nuage de Brouillard
27. Nuage Puant
28. Or des Fous
29. Oubli
30. Peur
31. Piège de Léomund
32. Poches Profondes
33. Poussière Scintillante
34. Protection contre les Tours Mineurs
35. Pyrotechnie
36. Rayon d'Affaiblissement
37. Rire Hideux et Incontrôlable de Tasha
38. Sphère Enflammée
39. Surdité
40. Ténèbres (Rayon de 15 pieds)
41. Toile d'Araignée
42. Vent Murmurant
43. Verrou de Magicien

3e Niveau

1. Alignement d'Emprunt
2. Boule de Feu
3. Cabane de Léomund
4. Calligraphie Illusoire
5. Clairaudience
6. Clairvoyance
7. Clignotement
8. Conjuration de Monstres I
9. Dissipation de la Magie
10. Eclair
11. Flèche Enflammée
12. Force Spectrale
13. Forme Ectoplasmique
14. Hâte
15. Immobilisation des Morts-Vivants
16. Immobilisation des Personnes
17. Infravision
18. Invisibilité (Rayon 10 pieds)
19. *Langues*
20. Lenteur
21. Minuscules Météores de Melf
22. Monture Fantôme
23. Mort Simulée
24. Mur de Vent
25. Non-Détection
26. Objet
27. Page Secrète
28. *Protection contre le Mal (Rayon 10 pieds)*
29. Protection contre les Projectiles Non-Magiques
30. Rafale de Vent
31. *Respiration Aquatique*
32. Runes Explosives
33. Sceau du Serpent Sépia
34. Suggestion
35. Toucher Vampirique
36. Vol

4e Niveau

1. Abri Sûr de Léomund
2. Arme Enchantée
3. Bouclier de Feu
4. Brouillard Dense
5. Charme-Monstres
6. Charme de Feu
7. Confusion
8. Conjuration de Monstres II
9. Contagion
10. Création Mineure
11. Cri
12. Croissance Végétale
13. *Délivrance de la Malédiction*
14. Détection de la Scrutation
15. Emotion
16. Enervation
17. Excavation
18. Extension I
19. Globe Mineur d'Invulnérabilité
20. Invisibilité Renforcée
21. Maladresse
22. Mémorisation de Rary
23. Métamorphose
24. Métamorphose d'Autrui
25. Miroir Magique
26. Monstres d'Ombre
27. Motif Arc-en-Ciel
28. Mur de Feu
29. Mur de Glace
30. Mur Illusoire
31. Oeil de Magicien
32. Peau de Pierre
33. Piège de Feu
34. Porte Dimensionelle
35. Sphère Résistante d'Otiluke
36. Tempête de Glace
37. Tentacules Noirs d'Evrard
38. Terrain Hallucinatoire
39. Terreur
40. Tranformation de Masse
41. Tueur Fantasmatique
42. Vacuité

* Les sorts en italiques sont réversibles.

Sorts de Magicien

5ᵉ Niveau

1. Animation des Morts
2. Bulle d'Air
3. Chaos
4. Coffre Secret de Léomund
5. Cône de Froid
6. Congédiement
7. Conjuration d'un Elémental
8. Conjuration de Monstres III
9. Conjuration d'Ombres
10. Contact avec un Autre Plan
11. Création Majeure
12. *Croissance Animale*
13. Débilité Mentale
14. Discussion Oiseuse de Léomund
15. Distorsion des Distances
16. Domination
17. Envoi
18. *Evitement*
19. Extension II
20. Fabrication
21. Façonnage de la Pierre
22. Faux-Semblant
23. Illusion Avancée
24. Immobilisation des Monstres
25. Magie d'Ombre
26. Main d'Interposition de Bigby
27. Molosse Fidèle de Mordenkainen
28. Monstres Mi-Ombre
29. Mur de Fer
30. Mur de Force
31. Mur de Pierre
32. Nuage Mortel
33. Passe-Murailles
34. Porte d'Ombre
35. Réceptacle Magique
36. Rêve
37. Télékinésie
38. Téléportation
39. *Transmutation de la Pierre en Boue*
40. Vision Fausse

6ᵉ Niveau

1. *Abaissement des Eaux*
2. Asservissement
3. Brouillard de Mort
4. Chaîne d'Eclairs
5. Conjuration d'Animaux
6. Conjuration de Monstres IV
7. Connaissance des Légendes
8. Contingence
9. Contrôle du Climat
10. Coquille Anti-Magie
11. Désintégration
12. Double Illusoire
13. Elucubration de Mordenkainen
14. Enchantement d'un Objet
15. Extension III
16. Garde et Défense
17. Glissement de Terrain
18. Globe d'Invulnérabilité
19. Illusion Permanente
20. Illusion Programmée
21. Magie de la Demi-Ombre
22. Magie des Mirages
23. Main Impérieuse de Bigby
24. Mauvais Oeil
25. Projection de l'Image
26. Quête Magique
27. Reflets
28. Réincarnation
29. Répulsion
30. Rôdeur Invisible
31. Séparation des Eaux
32. Sort de Mort
33. Sphère Glaciale d'Otiluke
34. Suggestion de Masse
35. *Transformation de la Pierre en Chair*
36. Transformation de Tenser
37. *Transmutation de l'Eau en Poussière*
38. Transparence
39. Vision Véritable
40. Voile

7ᵉ Niveau

1. Bannissement
2. Boule de Feu à Retardement
3. Cage de Force
4. Charme-Plantes
5. Conjuration Instantanée de Drawmij
6. Conjuration de Monstres V
7. Contrôle des Morts-Vivants
8. Dissimulation
9. Doigt de Mort
10. Duo-Dimension
11. Epée de Mordenkainen
12. Evanouissement
13. Gravité Inversée
14. Invisibilité de Masse
15. Manoir Magnificent de Mordenkainen
16. Mot de Pouvoir, Etourdissement
17. Parcours de l'Ombre
18. Poigne de Fer de Bigby
19. Porte de Phase
20. Renvoi des Sorts
21. Simulacre
22. Souhait Mineur
23. Statue
24. Téléportation sans Erreur
25. Vaporisation Prismatique
26. Vision

8ᵉ Niveau

1. Antipathie-Sympathie
2. Charme de Masse
3. Clone
4. Conjuration de Monstres VI
5. Danse Irrésistible d'Otto
6. Ecran
7. Emprisonnement de l'Ame
8. Entrave
9. Ensevelissement
10. Esprit Impénétrable
11. Exigence
12. Immunité de Serten contre les Sorts
13. Labyrinthe
14. Métamorphose Universelle
15. Mot de Pouvoir, Cécité
16. Mur Prismatique
17. Nuage Incendiaire
18. Permanence
19. Poing Serré de Bigby
20. Sphère Télékinésique d'Otiluke
21. Symbole
22. Verre d'Acier

9ᵉ Niveau

1. Absorption d'Energie
2. Arrêt du Temps
3. *Asile*
4. Changement de Forme
5. Conjuration de Monstres VII
6. Disjonction de Mordenkainen
7. *Emprisonnement*
8. Ennemi Subconscient
9. Fragilité de Cristal
10. Main Broyante de Bigby
11. Mot de Pouvoir, Mort
12. Nuée de Météores
13. Pressentiment
14. Seuil
15. Sort Astral
16. Souhait
17. Sphère Prismatique
18. Stase Temporelle



Sorts de Prêtre

1er Niveau

1. Amitié avec les Animaux
2. *Apaisement*
3. *Bénédiction*
4. Combinaison
5. *Création d'Eau*
6. Détection des Collets et des Fosses
7. Détection de la Magie
8. *Détection du mal*
9. Détection du Poison
10. Enchevêtrement
11. Endurance de la Chaleur/ Endurance du Froid
12. Feu Féerique
13. Gourdin Magique
14. Injonction
15. Invisibilité aux Animaux
16. Invisibilité aux Morts-Vivants
17. Localisation d'Animaux ou de Plantes
18. *Lumière*
19. Passage sans Traces
20. Pierre Magique
21. *Protection contre le Mal*
22. *Purification de la Nourriture et de la Boisson*
23. Sanctuaire
24. *Soins des Blessures Légères*

2e Niveau

1. Aide
2. Augure
3. *Baie Délicieuse*
4. Cantique
5. Charmes-Personne ou Mammifère
6. Charme-Serpents
7. *Connaissance des Alignements*
8. Croc-en-Jambe
9. *Détection des Charmes*
10. Détection des Pièges
11. Diable de Poussière
12. Discours Captivant
13. *Distorsion du Bois*
14. Immobilisation des Personnes
15. Lame Enflammée
16. Langage des Animaux
17. Marteau Spirituel
18. Messager
19. *Métal Brûlant*
20. Obscurcissement
21. Peau d'Ecorce
22. Piège de Feu
23. Production de Flammes
24. Ralentissement du Poison
25. Résistance au Feu/ Résistance au Froid
26. Retirement
27. Silence (Rayon de 15 pieds)
28. Vouivre de Garde

3e Niveau

1. Animation des Morts
2. Appel de la Foudre
3. Arbre
4. Clair d'Etoiles
5. Collet
6. Communication avec les Morts
7. Conjuration d'Insectes
8. Création de Nourriture et d'Eau
9. Croissance d'Epines
10. Croissance Végétale
11. *Délivrance de la Malédiction*
12. Dissipation de la Magie
13. Façonnage de la Pierre
14. Fusion dans la Pierre
15. *Glyphe de Garde*
16. *Guérison de la Cécité ou de la Surdité*
17. *Guérison des Maladies*
18. Guérison de la Paralysie
19. Immobilisation des Animaux
20. *Localisation d'un Objet*
21. *Lumière Continuelle*
22. Marche sur les Eaux
23. Mort Simulée
24. Prière
25. Protection contre le Feu
26. Protection contre le Plan Négatif
27. Pyrotechnie
28. *Respiration Aquatique*
29. Traversée des Flammes
30. Vêtement Magique

4e Niveau

1. *Abaissement des Eaux*
2. Abjuration
3. Action Libre
4. Appel de Créatures Sylvestres
5. Bassin Réfléchissant
6. *Bâtons en Serpents*
7. Conjuration d'Animaux I
8. Contrôle de la Température (Rayon de 10')
9. *Détection des Mensonges*
10. Divination
11. Forêt Hallucinatoire
12. Immobilisation des Plantes
13. Immunité contre les Sorts
14. *Insecte Géant*
15. Langage des Plantes
16. *Langues*
17. *Manteau de Bravoure*
18. *Neutralisation du Poison*
19. Octroi de Sorts
20. Porte Végétale
21. *Production de Feu*
22. Protection contre la Foudre
23. *Protection contre le Mal (Rayon de 10 pieds)*
24. Répulsion des Insectes
25. *Soins des Blessures Graves*

5e Niveau

1. Arc-en-Ciel
2. Bénitier Magique
3. Changement de Plan
4. Colonne de Feu
5. Communion
6. Communion avec la Nature
7. Conjuration d'animaux II
8. Contrôle des Vents
9. Coquille Anti-Plantes
10. *Croissance Animale*
11. *Dissipation du Mal*
12. Fléau d'Insectes
13. Marche dans les Airs
14. Mur de Feu
15. Passe-Plantes
16. Pénitence
17. Pierres Acérées
18. Quête Religieuse
19. *Rappel à la Vie*
20. Rayon de Lune
21. *Soins des Blessures Critiques*
22. *Transmutation de la Pierre en Boue*
23. *Vision Véritable*

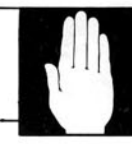
6e Niveau

1. Animation d'un Objet
2. Animaux
3. Barrière de Lames
4. Chêne Animé
5. Conjuration d'Animaux III
6. Conjuration du Climat
7. *Conjuration d'un Elémental de Feu*
8. Coquille Anti-Animaux
9. Festin des Héros
10. *Guérison*
11. Interdiction
12. Langage des Monstres
13. Mot de Rappel
14. Mur d'Epines
15. *Orientation*
16. Pierres Parlantes
17. Répulsion du Bois
18. Semences de Feu
19. Séparation des Eaux
20. Serviteur Aérien
21. *Transmutation de l'Eau en Poussière*
22. Transport par les Plantes

7e Niveau

1. Animation de la Pierre
2. *Asile*
3. Changement de Bâton en Sylvanien
4. Char de Sustarre
5. Confusion
6. *Conjuration d'un Elémental de Terre*
7. Contrôle du Climat
8. Extorsion
9. Fatalité Rampante
10. Marche sur le Vent
11. *Parole Sacrée*
12. Rayon de Soleil
13. *Régénération*
14. Réincarnation
15. *Restauration*
16. *Résurrection*
17. Seuil
18. Sort Astral
19. Symbole
20. *Tempête de Feu*
21. Transmutation du Métal en Bois
22. Tremblement de Terre

* Les sorts en italiques sont réversibles.



Descriptions des Sorts

Les sorts sont classés par groupe (prêtre ou magicien) et par niveau, à partir de la page 131. Au sein de chaque niveau, ils figurent par ordre alphabétique. Les renseignements importants suivants sont placés au début de chaque description:

Nom: Chaque sort est identifié par un nom. On trouvera entre parenthèses après celui-ci l'école à laquelle appartient le sort (pour les magiciens). Lorsque plusieurs sont citées, il leur est commun.

Certains sorts sont réversibles (on peut les lancer pour obtenir un effet inverse de celui du sort standard). Cette particularité est signalée après le nom du sort. Les prêtres ayant des sorts réversibles doivent en mémoriser la version désirée. Exemple: un prêtre désirant obtenir le sort *blessures légères* doit demander cette forme du sort *soins des blessures légères* tandis qu'il prie et médite. Signalons que de sévères pénalités pourront s'appliquer si ce choix est normalement contraire à l'alignement du prêtre (parmi les sanctions possibles, nous proposons l'impossibilité d'acquérir des sorts spécifiques, un niveau de sorts entier, voire tous les sorts pendant une certaine période). Le résultat (s'il y en a un) dépend de la réaction de la divinité du prêtre, telle que le MD la détermine.

Les sorts de magicien réversibles fonctionnent de la même façon. Lorsque le sort est appris, ses deux formes sont consignées dans le livre du magicien. Celui-ci doit cependant décider de la version du sort qu'il désire lancer avant de mémoriser celui-ci - à moins que la description du sort ne le précise. Exemple: un magicien ayant mémorisé *transformation de la pierre en chair* et désirant lancer *transformation de la chair en pierre* doit attendre de pouvoir mémoriser cette dernière forme du sort, soit huit heures de repos plus le temps d'études nécessaire. S'il peut mémoriser deux sorts de niveau 6, il peut retenir deux fois la même version du sort ou chaque version une seule fois.

Ecole: Après le nom du sort, entre parenthèses, se trouve celui de l'école de magie à laquelle il appartient. Pour les magiciens, cela définit les sorts que peut apprendre un spécialiste, selon son école. En ce qui concerne les sorts de prêtre, l'école ne figure que dans un but indicatif, pour signaler à laquelle le sort est censé appartenir, au cas où le MD aurait besoin de le savoir pour une question de résistance à la magie (comme la résistance des elfes aux sorts de charme).

Sphère: N'apparaissant que pour les sorts de prêtre, ceci signale la ou les sphères auxquelles ils appartiennent.

Portée: Elle mesure la distance entre le lanceur du sort et l'endroit où celui-ci commence ou prend effet. Un " 0 " indique que le sort ne peut être utilisé que sur le lanceur du sort lui-même, l'effet s'intégrant à lui ou en émanant. " Toucher " signifie que le sort peut être utilisé sur d'autres créatures si le lanceur parvient à les toucher. Sauf précision contraire, tous les autres sorts sont centrés en un point visible par le lanceur et se trouvant à portée. Si on le désire, ce point peut être constitué par une créature ou par un objet. En général, les sorts qui touchent un nombre limité de créatures au sein d'une certaine zone affectent tout d'abord celles qui se situent le plus près du centre, à moins que d'autres paramètres ne rentrent en jeu (tels que niveau ou Dé de Vie). Les sorts ne peuvent être lancés par des ouvertures étroites que si leur énergie et la vision du lanceur peuvent franchir simultanément ces ouvertures. Un magicien se tenant devant une meurtrière peut lancer des sorts à travers celle-ci. Lancer une boule de feu à travers un petit trou de serrure est une toute autre affaire.

Composantes : C'est l'énoncé des catégories de composantes requises. V pour verbales, S pour somatiques et M pour matérielles. Lorsque des composants matériels sont requis, la liste en est donnée dans la description du sort. Ces composants sont consumés lorsque le sort est lancé, sauf précision contraire. Les symboles sacrés des clercs ne le sont cependant pas. Dans le cas où les composants matériels sont utilisés à la fin du sort (*action libre, changement de forme,* etc.), leur destruction prématurée entraîne la fin de celui-ci.

Durée: Il s'agit de la durée de l'énergie magique du sort. Les sorts instantanés prennent effet au moment où ils sont lancés et se dissipent aussitôt, bien que leur résultat puisse être permanent et impossible à modifier par des moyens normaux. Les sorts permanents durent jusqu'à ce qu'ils soient annulés par un moyen quelconque, généralement par une *dissipation de la magie.* Certains sorts ont une durée variable. Dans la plupart des cas, le lanceur ne peut choisir la durée de ses sorts. Le joueur doit tenir un décompte du temps pour ceux qui possèdent une durée fixe (comme 3 rounds/niveau). Pour les sorts à durée variable (3 + 1d4 rounds), c'est le MD qui fait les tirages et en garde le résultat secret. Il pourra vous avertir de l'imminence de l'expiration du sort mais rien ne permet généralement de la ressentir. Demandez à votre MD de quelle manière il traite ce cas.

Il existe des sorts auxquels le lanceur peut mettre fin à volonté. Pour ce faire, il doit se trouver à portée du centre de l'effet du sort - la même portée que celle du sort lui-même. Il lui faut également pouvoir prononcer les paroles qui renvoient le sort au néant. Il est à noter que seul le lanceur du sort peut ainsi en annuler l'effet.

Temps d'Incantation: Il est important si les règles optionnelles de temps d'incantation sont utilisées. Si seul un chiffre est donné, il est ajouté au dé d'initiative du lanceur. Si le sort requiert une incantation d'un ou de plusieurs rounds, il ne prendra effet qu'à la fin du dernier. Si Dalgar lance par exemple un sort lui demandant 1 round, celui-ci prendra effet à la fin du round au cours duquel le mage a commencé son incantation. Si l'incantation demande trois rounds, le sort prend effet à la fin du troisième. Les sorts demandant un ou plusieurs tours d'incantation prennent effet à la fin du tour indiqué.

Zone d'Effet: C'est l'énoncé des créatures, du volume, des dimensions, du poids, etc. qui peuvent être affectés par le sort. Les sorts dont la zone est un volume modelable par le lanceur auront une taille minimum de 10 pieds dans toutes les directions, à moins que leur description ne précise le contraire. Par exemple, un nuage occupant le volume d'un cube de 10 pieds d'arête par niveau du lanceur, pourra s'étendre, s'il est lancé par un magicien de niveau 12, sur 10'x10'x120', sur 20'x20'x30', ou toute autre combinaison de douze cubes de 10 pieds d'arête. A moins d'être spécifiquement autorisées, les combinaisons telles que 5'x10'x240' ne sont pas utilisables.

Certains sorts (tels que *bénédiction*) affectent les amis ou les ennemis du lanceur. Dans tous les cas, ces termes font référence à la perception du lanceur au moment où le sort est lancé. Par exemple un personnage chaotique bon allié à un clerc loyal neutre bénéficierait du sort de bénédiction de ce dernier.

Jet de Protection: Ceci indique si le sort autorise un jet de protection à sa cible, ainsi que les effets de la réussite de ce jet : " Annule " signifie que le sort n'a absolument aucun effet ; " 1/2 " signifie que la victime ne reçoit que la moitié des dégâts normaux ; " Aucun " signifie que le sort n'autorise pas de jet de protection.

Les ajustements de Sagesse aux jets de protection s'appliquent aux sorts d'Enchantement/Charme.

Les barrières physiques solides fournissent des bonus aux jets de protection et des réductions de dégâts. La couverture et la dissimulation pourront affecter les jets de protection et les dégâts (le MD dispose d'autres renseignements à ce sujet).

Une créature réussissant son jet de protection contre une attaque n'ayant pas d'effets physiques apparents (tels que *immobilisation, charme* ou *réceptacle magique*) peut, si le MD le désire, sentir une force précise ou un titillement, caractéristiques d'une attaque magique. Mais les effets exacts du sort ou la capacité utilisée par une créature ne peuvent en être déduits.

L'équipement porté par un personnage, ainsi que ses possessions, sont supposés réussir leur jet de protection contre les attaques spéciales si le personnage réussit le sien propre. S'il le rate, ou s'il s'agit d'une forme d'attaque particulièrement puissante, les possessions devront elles aussi réussir un jet de protection (ceux des objets - voir GDM - ou celui de leur propriétaire). Lorsque cela se



produira, le MD ne manquera pas de vous en informer.

Tout personnage peut volontairement rater un jet de protection. Ceci permet à un sort ou à une attaque similaire, faisant normalement bénéficier d'un jet de protection, d'avoir son plein effet sur le personnage. De la même manière, toute créature peut volontairement annuler sa résistance à la magie pour permettre à un sort de fonctionner automatiquement lorsqu'il est lancé sur elle. Il n'est pas toujours besoin d'être volontaire pour renoncer à réussir un jet de protection ou de résistance à la magie. On peut y être poussé par la ruse. Si le personnage est persuadé d'annuler sa résistance, le sort qu'il recevra aura son plein effet, même si ce n'est pas celui auquel il s'attendait. La victime doit consciemment choisir d'annuler sa résistance: il ne suffit pas de la prendre par surprise. Exemple: un personnage ne bénéficierait pas de jet de protection si le mage de son groupe lui jetait une boule de feu après lui avoir promis un sort de *lévitation.* Il appartient au MD de déterminer les moments où les PNJs abaissent ainsi leur garde. Lorsque vous désirez annuler la résistance de votre personnage, vous devez en avertir le MD.

Description du Sort: Ce texte fournit une description complète du fonctionnement et des effets du sort. Il en couvre la plupart des usages typiques, s'il y en a plusieurs, mais ne peut prévoir toutes les applications que sauront inventer les joueurs. Dans ce type de cas, le texte devrait cependant fournir des conseils permettant de gérer la situation.

Les sorts à fonctions multiples permettent au lanceur de sélectionner celle qu'il désire utiliser au moment où il lance le sort. L'utilisation d'une des fonctions d'un sort à fonctions multiples est généralement plus faible qu'un sort à fonction unique du même niveau.

Les effets de sorts procurant bonus ou pénalités aux caractéristiques, aux tirages d'attaque, de dégâts, aux jets de protection, etc., ne sont généralement pas cumulatifs entre eux, ni avec d'autres formes de magie: seul l'effet le plus puissant est obtenu. Exemple: un guerrier boit une *potion de force de géant* puis reçoit le sort de magicien de niveau 2 *force.* Seule la magie la plus puissante (celle de la potion) est active. Néanmoins, lorsque sa durée sera épuisée, le sort de *force* sera lui encore en action, jusqu'à ce qu'il expire à son tour.

Gérer les Illusions

Toutes les illusions sont soumises au jugement du MD et dépendent des circonstances précises qu'il juge significatives. Les points suivants ne sont que des suggestions devant permettre au MD de rester constant dans son interprétation.

Illusions Intrinséquement Meurtrières : Ce sont les illusions "assassines", qui sont automatiquement fatales, quel que soit le niveau, les Dés de Vie ou les jets de protection : plafonds s'écroulant, puits de lave sans issue, etc. Le maximum absolu de leur effet est d'imposer un tirage de résistance aux chocs métabolique. Les personnages qui survivent ne sont plus affectés par l'illusion considérée.

Effets de Sorts : Les illusions qui reproduisent des effets de sorts sont basées sur le niveau du lanceur (exemple : un illusionniste de niveau 10 pourra créer une boule de feu à 10 és convaincante). Dépasser cette limite crée un défaut majeur dans l'illusion, qui en annule les effets.

Attaques Spéciales des Monstres : Avant de pouvoir reproduire l'attaque spéciale d'un monstre, le lanceur de sort doit en voir fait l'expérience (un magicien ne pourra vraiment recréer l'éclat du regard d'une méduse s'il ne l'a jamais subi - c'est-à-dire, s'il n'a jamais été pétrifié).

Option : Les monstres illusoires utilisent la table de combat du magicien. Cela donnerait un petit indice sur leur nature.

Option : Appliquer le niveau de contrôle des sorts aux monstres - il n'est possible de créer des monstres que si leurs Dés de Vie additionnés sont inférieurs ou égaux au niveau de l'illusionniste (un lanceur de sorts de niveau 8 pourrait donc créer de manière convaincante un géant des collines, deux ogres ou quatre guerriers de niveau 2).

Les sorts d'illusion requièrent plus que les autres une grande interaction entre joueur et MD. La précision et la mise en scène de ces sorts est très importante. Les effets qui surgissent de nulle-part ne sont pas crédibles, à moins que cet aspect de la question ne soit pris en compte par l'incantateur. Une boule de feu illusoire lancée après qu'un magicien en a fait surgir une vraie pourrait avoir des effets dévastateurs.

Le lanceur de sorts doit toujours conserver le réalisme de son illusion (s'il crée une troupe de guerriers de bas niveau, il doit diriger leurs coups - réussis ou ratés - les dégâts qu'ils infligent, les blessures qu'ils reçoivent et ainsi de suite). C'est le MD qui décide du moment où les limites de la crédibilité sont dépassées.

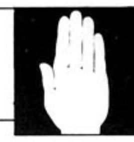
Les illusions crées par des PNJs demandent une grande préparation de la part du MD et doivent notamment contenir un élément donnant un indice sur leur nature.

La meilleure défense contre les illusions est l'intelligence. Les créatures non ou peu intelligentes y sont plus vulnérables, à moins que l'illusion concernée ne soit totalement étrangère à leur expérience ou ne fasse référence à leur domaine de compétence propre. Les morts-vivants sont généralement insensibles aux illusions, mais sont vulnérables aux effets quasi-réels, la plupart de ceux-ci commençant à apparaître dans le quatrième niveau de sorts.

Les illusions cessent généralement d'affecter un personnage, si celui-ci fait l'effort de ne pas y croire. Cette incrédulité doit être dé clarée par le joueur, en fonction des indices donnés par le MD. Les joueurs incrédules doivent fournir une raison valable basée sur leur sens, à leurs soupçons. Le MD pourra imposer des conditions supplémentaires (telles que tirages d'Intelligence) avant d'accepter la reconnaissance d'une illusion - notamment si un joueur ne fait manifestement qu'imiter la conduite d'un de ses camarades. L'incrédulité annule toute possibilité de bénéficier d'un jet de protection au cas où l'effet est réel.

En ce qui concerne les PNJs, l'incrédulité pourra être déterminée par un jet de protection, un tirage d'Intelligence ou la décision du MD - selon le désir de ce dernier.





Sorts de Premier Niveau

Agrandissement

(Altération) Réversible
Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 créature ou 1 objet
Jet de Protection : Ann.

Ce sort provoque la croissance instantanée d'une créature ou d'un objet, augmentant sa taille et son poids. Il ne peut être lancé que sur une seule créature (ou entité symbiotique ou communautaire) ou un seul objet dont le volume n'excède pas dix pieds cubiques par niveau du lanceur (rappelons qu'il faut environ 30 pieds cubiques pour faire 1 m3). Pour être affecté, l'objet ou la créature doit être vu. Sa taille augmente d'un maximum de 10 % par niveau du magicien, cette valeur s'appliquant à la hauteur, à la largeur et au poids.

Tout l'équipement porté par une créature croit avec celle-ci. Les victimes non-consentantes bénéficient d'un jet de protection contre les sorts. Une réussite signifie que le sort n'a aucun effet. Si l'on ne dispose pas de suffisament de place pour que s'accomplisse la croissance désirée, la créature ou l'objet atteint sa taille maximale possible, défonçant les barrières fragiles mais restant retenue par des matériaux plus solides, sans en souffrir: il est impossible d'utiliser ce sort pour broyer une créature en la faisant grandir.

Les propriétés magiques ne sont pas affectées par ce sort - une grande *épée +1* demeure +1, une baguette ayant la taille d'un bâton ne possède que ses fonctions normales, une potion géante doit toujours être bue en entier pour faire effet, etc. Le poids, la masse et la Force sont cependant affectés. Une table bloquant une porte serait ainsi plus lourde et plus efficace, une pierre lancée serait plus massive et causerait plus de dégâts, les chaînes seraient plus solides, les portes plus épaisses, une ficelle deviendrait une corde, et ainsi de suite. Les points de vie, la Classe d'Armure et les tirages d'attaque des créatures ne changent pas, mais leurs tirages de dégâts augmentent en fonction de la taille. Exemple: un guerrier agrandi à 160 % de sa taille normale se bat avec une épée longue et obtient un 6 sur son dé de dégâts. Le nombre de points infligés par l'attaque est donc 10 (6x1.6, arrondi à l'entier supérieur). Les bonus dûs à la Force, à la classe et à la magie ne sont pas altérés.

Le sort inverse, *rapetissement,* annule les effets du sort d'*agrandissement* ou bien rapetisse un objet ou une créature. Ceux-ci perdent 10 % de leur taille originelle par niveau du lanceur, jusqu'à un minimum de 10 % de celle-ci. Après cette limite, l'accroissement devient de un pied par niveau, jusqu'à atteindre une taille de un pied, passe à un pouce par niveau jusqu'à une taille d'un pouce, et à 1/10 de pouce par niveau jusqu'à une taille d'1/10 de pouce au minimum - la victime ne peut disparaître dans le néant. Exemple: un géant de 16 pieds de haut, réduit par un magicien de niveau 15 (15 étapes) serait tout d'abord amené à la taille de 1.6 pieds (en neuf étapes), puis à 6/10 de pied (soit 7.2 pouces) en une étape, et enfin à 2.2 pouces au cours des 5 dernières étapes. Un objet en cours de rapetissement pourra détruire des matériaux moins solides fixés sur lui mais ne continuera à décroître que s'il ne risque pas lui-même d'être abîmé. Les créatures non-consentantes bénéficient d'un jet de protection contre les sorts.

Le composant matériel de ce sort est une pincée de limaille de fer.

Alarme (Abjuration/Evocation)

Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 4 heures + 1/2 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : cube de 20 pieds d'arête au maximum
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un sort d'alarme est lancé, le magicien permet à une zone déterminée de réagir à la présence de toute créature plus grosse qu'un rat normal - tout être dont le volume est supérieur à environ 1/2 pied cubique ou dont le poids dépasse 3 livres. La zone d'effet peut être constituée par un passage, une section de sol, un escalier, etc. Dès qu'une créature pénètre dans la zone gardée, la touche, ou entre en contact avec elle d'une manière ou d'une autre sans prononcer le mot de passe fixé par le lanceur, le sort d'alarme déclenche une sonnerie puissante, parfaitement audible dans un rayon de 60 pieds (Réduire ce rayon de 10 pieds par porte fermée et de 20 % par mur d'épaisseur significative se trouvant sur le chemin). Le son retentit pendant un round puis cesse. Les créatures en projection astrale ou éthérée ne déclenchent pas l'alarme, mais celles qui volent, qui lévitent, qui sont invisibles ou sous forme gazeuse la font retentir. Il suffit d'un mot au lanceur du sort pour supprimer son alarme.

Les composants matériels de ce sort sont une petite clochette et un morceau de très beau fil d'argent.

Amis (Enchantement/Charme)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Rayon de 60 pieds
Jet de Protection : Spécial

Un sort d'*amis* permet au magicien de gagner momentanément 2d4 points de Charisme. Les créatures intelligentes se trouvant dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé doivent faire immédiatement des tirages de réaction basés sur le nouveau Charisme. Ceux dont la réaction est positive sont généralement très impressionnés par le magicien et s'efforcent de devenir ses amis et de l'aider, en fonction de la situation. Des bureaucrates peuvent décider d'apporter leur aide à l'individu, des gardes bourrus donner des renseignements, des orques enragés épargner la vie du magicien et se contenter de le faire prisonnier. Lorsque l'énergie du sort est épuisée, les créatures réalisent qu'elles ont été influencées et leurs réactions sont déterminées par le MD.

Les composants matériels sont de la craie (ou de la farine), du noir de fumée (ou de la suie) et du vermillon, qui doivent être appliqués sur le visage avant le lancement du sort.

Armure (Conjuration)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

A l'aide de ce sort, le magicien crée un champ de force magique protégeant à la manière d'une armure d'écaille (CA 6). Il n'a aucun effet sur une personne déjà munie d'une armure et possédant une Classe d'Armure naturelle égale à 6 ou meilleure. On ne peut en cumuler les effets avec ceux du sort de *bouclier* mais les bonus de Dextérité et (dans le cas des guerriers/mages) de bouclier restent applicables. Le sort d'*armure* ne gêne pas les déplacements et n'ajoute ni poids, ni encombrement, pas plus qu'il n'empêche de lancer d'autres sorts. Il se maintient jusqu'à ce qu'il soit dissipé avec succès ou que son porteur encaisse des dégâts cumulés supérieurs à 8 points +1 par niveau du lanceur du sort. (Il est important de noter que l'armure n'absorbe pas ces dégâts. Elle se contente de fournir une CA de 6 : le porteur reçoit toujours la totalité des dégâts infligés par des attaques réussies). Le porteur pourrait donc encaisser 8 points lors d'une attaque, puis 1 autre point quelques minutes plus tard. A moins qu'il ne soit de niveau 2 ou plus, le sort serait alors dissipé. Jusqu'à sa disparition, l'*armure* fournit au porteur tous les avantages de la Classe d'Armure conférée.

Le composant matériel est un morceau de cuir finement tanné, béni par un prêtre.

Aura Magique de Nystul

(Illusion/Fantasme)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Grâce à ce sort, tout objet ne pesant pas plus de cinq livres par niveau du magicien reçoit une aura discernable par quiconque utilise un mode de détection magique. Le lanceur du sort peut spécifier le type de magie détecté (altération, conjuration, etc.), masquant ainsi la véritable aura de l'objet - s'il en possède une -, à moins que celle-ci ne soit exceptionnellement puissante (celle d'un artefact, par exemple). Si l'objet portant l'*aura magique de Nystul* fait l'objet



d'un sort d'*identification* ou est testé de manière similaire, la personne qui lui fait subir l'examen a 50 % de chances de reconnaître la nature illusoire de l'aura. Dans le cas contraire, celle-ci est considérée comme réelle et aucun test ne pourra révéler ce qu'est la véritable magie.

Le composant de ce sort est un petit carré de soie qui doit être passé sur l'objet qui reçoit l'aura.

Blocage de Passage (Altération)

Portée : 20 pas/niveau
Composantes : V
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 20 pieds carrés/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort barre magiquement une porte, barrière ou valve en bois, métal ou pierre, la maintenant fermée comme si elle était verrouillée. Toute créature d'un autre plan (djinn, élémental, etc.) ayant 4 Dés de Vie ou plus, peut briser le sort et franchir l'ouverture. Un sort de *déblocage* ou une *dissipation de la magie* réussie peut annuler le *blocage de passage.* Les passages bloqués peuvent être brisés ou défoncés physiquement.

Bouclier (Evocation)

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, une barrière invisible se met en place devant le magicien. Ce bouclier annule totalement les attaques par *projectiles magiques.* Il fournit une CA 2 contre les projectiles lancés à la main (hachettes, fléchettes, javelots, épieux, etc.), une CA 3 contre les petits projectiles lancés par des moyens mécaniques ou fonctions naturelles (flèches, carreaux, billes, pierres de fronde, aiguilles de manticore, etc.) et une CA 4 contre toutes les autres formes d'attaque. Le bouclier ajoute également un bonus de +1 aux jets de protection du magicien, contre les attaques essentiellement frontales. Il est à noter que tous ces bénéfices ne s'appliquent que si les attaques proviennent de devant le magicien, là où le bouclier peut s'interposer.

Changement d'Apparence
(Illusion/Fantasme)

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 2d6 rounds + 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Le lanceur du sort
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au magicien d'altérer son apparence - y compris vêtements et équipement - pour sembler plus petit ou plus grand d'un pied ; maigre, gros ou entre les deux ; humain, humanoïde ou membre de toute autre race bipède ressemblant de manière générale à un humain. Le lanceur ne peut prendre l'apparence d'un individu particulier. Le sort ne fournit ni les capacités, ni les manières correspondant à la forme choisie. La durée du sort est de 2d6 rounds plus deux rounds supplémentaires par niveau du lanceur. Le MD pourra autoriser en certaines circonstances un jet de protection aux créatures incrédules: par exemple si le lanceur du sort agit de manière à l'évidence incompatible avec le rôle qu'il s'est choisi. Le sort n'altère pas la forme du lanceur et de son équipement si celles-ci sont perçues tactilement (touchées). La supercherie peut ainsi être découverte.

Charme-Personnes
(Enchantement/Charme)

Portée : 120 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 personne
Jet de Protection : Ann.

Ce sort affecte la personne sur laquelle il est lancé. Le terme *personne* comprend toute créature bipède humaine, demi-humaine, humanoïde, de taille humaine ou plus petite, telle que demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits-follets, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, hu- mains, kobolds, lutins, nains, nixes, petites-gens, pixies, troglodytes et autres. Ainsi, il est possible de charmer un guerrier de niveau 10 mais pas un ogre.

Pour éviter d'être charmée, la personne bénéficie d'un jet de protection contre les sorts, auquel s'applique son bonus éventuel de Sagesse (voir Tableau 5). Si elle se voit infliger des dégâts par le groupe du magicien durant le round où le charme est lancé, un bonus supplémentaire de +1 par point de dégâts reçu est appliqué au JP.

Si la victime du sort manque son jet de protection, elle considère le lanceur comme un ami et allié fidèle, devant être écouté et protégé. Le magicien ne peut contrôler la personne charmée à la manière d'un automate, mais chacune de ses paroles, chacun de ses actes est reçu de la manière la plus favorable. Ainsi une victime n'obéirait pas à un ordre de suicide mais pourrait croire le magicien si celui-ci lui disait que sa seule chance de lui sauver la vie est de retenir un dragon rouge se ruant au combat pendant " un ou deux rounds, pas plus ". Il est aussi à noter que le sort ne confère au magicien aucune capacité linguistique qu'il ne possède pas : il doit donc parler la langue de sa victime pour pouvoir lui communiquer ses demandes.

La durée du sort est fonction de l'Intelligence de la personne charmée et liée au jet de protection. Le sort peut être rompu par un JP réussi, mais celui-ci est lancé de façon périodique, selon l'Intelligence de la créature (voir tableau ci-dessous). Si le lanceur du sort fait du mal ou tente ouvertement de faire du mal à la personne charmée, ou si un sort de *dissipation de la magie* est lancé avec succès sur celle-ci, le charme est rompu.

Si deux *charmes* (ou plus) affectent simultanément une créature, c'est le MD qui décide du résultat, qui pourra adopter de nombreuses formes différentes. L'un des effets pourra être clairement dominant, le sujet pourra être déchiré par des désirs conflictuels, à moins que de nouveaux jets de protection soient accordés contre les deux sorts.

Il est à noter que le sujet conserve le souvenir exact des événements s'étant produits tandis qu'il était charmé.

Score d'Intelligence	Période entre les JPs
3 ou moins	3 mois
4 à 6	2 mois
7 à 9	1 mois
10 à 12	3 semaines
13 à 14	2 semaines
15 à 16	1 semaine
17	3 jours
18	2 jours
19 ou plus	1 jour

Note : la période indiquée est celle au cours de laquelle intervient le jet de protection. Le moment exact où celui-ci doit être lancé est déterminé (aléatoirement ou par choix) par le MD. Le tirage s'effectue en secret.

Chute de Plume (Altération)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, les créatures ou objets affectés voient leur masse devenir celle d'une plume. Leur vitesse de chute est instantanément ramenée à 2 pieds par seconde (120 pieds par round) et aucun dégât n'est infligé lors de l'impact avec le sol si le sort est encore en œuvre. Lorsqu'il expire, la vitesse de chute normale est retrouvée. Le sort peut être lancé sur le magicien ou tout autre objet ou créature se trouvant à portée, et se prolonge durant un round par niveau du lanceur. La chute de plume affecte un ou plusieurs objets ou créatures se trouvant dans un cube de 10 pieds d'arête, tant que leur poids combiné n'excède pas 200 livres, plus 200 par niveau du lanceur.

Exemple : un magicien de niveau 2 opérerait avec une portée de 20 pas, une durée de deux rounds et une limite en poids de 600 livres. Ce sort ne fonctionne que sur les objets en chute libre, ceux qui volent et ceux qui sont propulsés (tels que des projectiles). Il n'a aucun effet sur un coup d'épée ou une créature en train de charger. Il est à noter qu'il peut être combiné efficacement avec une *rafale de vent* ou d'autres sorts.

Compréhension des Langues
(Altération) Réversible

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 round



Zone d'Effet : 1 créature parlante ou un objet écrit
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien peut comprendre les paroles d'une créature ou lire un message écrit qui lui serait sinon incompréhensible (tel qu'un texte rédigé en une autre langue). Dans tous les cas, il lui faut toucher l'objet ou la créature. Il est à noter que cette capacité de lecture ne procure pas nécessairement la compréhension du contenu, ni ne permet au lanceur du sort de parler ou d'écrire une langue qu'il ignore. Il est possible de lire à une vitesse d'une page (ou équivalent) par round. La lecture d'écritures magiques n'en révèlera que la nature enchantée, mais ce sort est souvent utile pour déchiffrer des cartes au trésor. Il peut être mis en échec par certaines protections magiques (les sorts de niveau 3 *page secrète* et *calligraphie illusoire*) et ne révèle pas les messages cachés contenus dans un texte apparemment normal.

Les composants matériels de ce sort sont une pincée de suie et quelques grains de sel.

Son inverse, *confusion des langues,* peut annuler une *compréhension des langues,* ou bien rendre un discours (ou un texte) incompréhensible, pour la même durée que ci-dessus.

Détection de la Magie (Divination)

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 10' large, 60' long
Jet de Protection : Aucun

Lorsque la *détection de la magie* est lancée, le magicien détecte les radiations magiques dans une zone large de 10 pieds et longue de 60 au maximum, se trouvant face à lui. Il est possible de déterminer l'intensité de la magie ténue, faible, modérée, forte, formidable) et le magicien a 10 % de chances par niveau d'en reconnaître le type (altération, conjuration, etc.). S'il tourne sur lui même, il peut explorer un arc de 60 degrés par round. Le sort est bloqué par un mur de pierre d'au moins un pied d'épaisseur, ou par un pas ou plus de bois plein. Les zones magiques, des types de magie multiples ou de fortes émanations locales de magie pourront masquer des radiations plus faibles ou en troubler la détection. Il est à noter que ce sort ne révèle ni la présence du bien ou du mal, ni l'alignement. Les créatures des autres plans ne sont pas nécessairement magiques.

Détection des Morts-Vivants (Divination/Nécromancie)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 3 tours
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 60' + 10'/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet à son lanceur de détecter toutes les créatures mortes-vivantes se trouvant à portée. La zone d'effet s'étend sur 10 pieds de large et 60 pieds de long, plus 10' de long par niveau du lanceur du sort, face au magicien. Examiner une direction requiert un round, durant lequel le lanceur doit demeurer immobile. Le sort ne révèle que la direction dans laquelle se trouvent les créatures, en aucun cas l'emplacement ou la distance exacts. Il détecte les morts-vivants se trouvant derrière des murs ou des obstacles mais est bloqué par un pied de pierre, un pas de bois ou de terre meuble ou une fine couche de métal. Le sort n'indique pas le type des morts-vivants détectés, seulement leur présence.

Le composant matériel de ce sort est une motte de terre provenant d'une tombe.

Disque Flottant de Tenser (Evocation)

Portée : 20 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 3 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

A l'aide de ce sort, le lanceur crée le plan de force circulaire, légèrement concave, connu sous le nom de disque flottant de Tenser (du nom du célèbre magicien dont la cupidité et les capacités à découvrir des trésors sont bien connus). Le disque mesure trois pieds de diamètre et peut porter jusqu'à 100 livres par niveau du magicien. Il flotte à tout moment à environ trois pieds du sol et demeure stable. Flottant horizontalement dans la limite de sa portée de 20 pas, il se déplacera sur les ordres du lanceur du sort, et accompagnera celui-ci à une vitesse de déplacement ne pouvant être supérieure à 6. S'il ne reçoit pas d'instructions contraires, il demeure à une distance constante de six pieds du magicien. Si celui-ci sort de la portée (en se déplaçant plus vite, par l'utilisation d'un sort de *téléportation* ou en tentant d'amener le disque à une hauteur supérieure à trois pieds), ou si la durée du sort expire, le disque flottant cesse d'exister et tout ce qu'il supportait tombe.

Le composant matériel du sort est une goutte de mercure.

Effacement (Altération)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 scroll ou 2 pages
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet d'effacer des écritures magiques ou normales d'un scroll ou d'une ou deux pages de papier, papyrus ou surface similaire. Il peut annuler des *runes explosives,* des *glyphes de garde,* des *sceaux du serpent sépia* et des *marques de magicien* mais est sans effet sur une *calligraphie illusoire* ou un *symbole* (voir ces sorts). Les écritures non-magiques sont effacées automatiquement si le lanceur les touche. Dans le cas contraire, le pourcentage de chances est de 90 %. Les écritures magiques doivent être touchées et n'ont que 30 % de chances d'être effacées, plus 5 % par niveau du lanceur, jusqu'à un maximum de 90 % (soit 35 % pour un magicien de niveau 1, 40 % pour un magicien de niveau 2, etc.).

Familier (Conjuration)

Portée : 1/3 de lieue/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 2d12 heures
Zone d'Effet : 1 familier
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au lanceur de tenter de conjurer un familier qui lui servira de compagnon et d'assistant. Il s'agit typiquement de petites créatures, telles que chats, grenouilles, furets, corbeaux, faucons, serpents, hiboux, crapauds, belettes ou même souris. Une créature familière peut servir un magicien, lui conférant ses pouvoirs sensoriels, conversant avec lui et lui servant de garde, d'éclaireur et d'espion. Un magicien ne peut avoir qu'un seul familier à la fois et n'a aucun contrôle sur le type de créature conjurée (si elle se présente).

La créature est toujours plus intelligente que ses congénères (typiquement 2 ou 3 points d'Intelligence) et son lien avec le magicien lui confère une longévité exceptionnelle. Le maître reçoit les sens aiguisés de son familier, ce qui lui octroie un bonus de +1 sur tous ses tirages de surprise. Les familiers normaux ont 2-4 points de vie plus 1 point par niveau du lanceur du sort et une Classe d'Armure de 7 (compte tenu de leur taille, de leur rapidité, etc.).

Le magicien possède un lien empathique avec son familier et peut lui donner des ordres mentaux jusqu'à une distance d'un tiers de lieue. Il est à noter que les réponses du familier sont généralement très schématiques - bien qu'il puisse communiquer des pensées simples, celles-ci sont souvent classées par ses instincts. Ainsi un furet familier espionnant une bande d'orques dans les bois pourrait-il être totalement distrait par la soudaine vision d'une souris. Ses communications à son maître seraient certainement teintées de la peur des " grands êtres " qu'il épie. Le magicien ne peut pas voir par les yeux de son familier.

S'il est séparé de son maître, le familier perd 1 point de vie par jour et meurt lorsque son total arrive à 0. Lorsqu'il est en contact physique avec le magicien, il bénéficie des jets de protection de ce dernier contre les attaques spéciales. Si celles-ci causent des dégâts, il n'en reçoit que la moitié en cas d'échec du JP et pas du tout en cas de réussite. Si le familier meurt, le magicien



doit immédiatement lancer un jet de résistance aux chocs métaboliques, sous peine de mourir. Même s'il survit, il perd 1 point de Constitution.

La puissance de la conjuration est telle qu'elle ne peut être tentée qu'une fois par an. Lorsqu'un magicien décide de trouver un familier, il doit emplir de charbon de bois un brasero de cuivre. Une fois le feu allumé, il y ajoute de l'encens et des herbes, pour une valeur de 1.000 po. L'incantation commence alors et doit se poursuivre jusqu'à l'arrivée du familier ou à l'expiration du temps d'incantation. Le MD détermine tous les résultats en secret. Il est à noter que la plupart des familiers n'ont pas une nature magique et qu'une *dissipation de la magie* ne les chasse pas.

Des mauvais traitements délibérés, le refus de nourrir ou de s'occuper correctement du familier, ou de continuelles exigences peu raisonnables ont des effets nocifs sur les relations entre l'animal et son maître. Provoquer volontairement la mort de son familier entraîne la colère de certaines puissantes entités, avec de terribles résultats.

d20

Résultat	Familier*	Pouvoirs Sensoriels
1-2	Belette	Ouïe supérieure & odorat très supérieur
3-7	Chat Noir	Excellente vision nocturne & ouïe supérieure
8-9	Corbeau	Excellente vision.
10-11	Crapaud	Vision panoramique
12-13	Faucon	Vision de loin très supérieure
14-15	Hibou	Vision nocturne égale à la vision humaine en plein jour, ouïe supérieure
16-20	Pas de familier disponible dans la portée du sort	

* Le maître de donjon peut remplacer ces animaux par d'autres, similaires, pour s'adapter à la faune locale.

Force Fantasmatique (Illusion/Fantasme)

Portée : 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 400 pieds carrés + 100 pieds carrés/niveau
Jet de Protection : Spécial

Ce sort crée l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'une force quelconque, dans la limite de sa zone d'effet. L'illusion est visuelle et affecte toutes les créatures qui la voient et y croient (les morts-vivants y sont immunisés). Elle ne crée ni son, ni odeur, ni température et les effets reposant sur ces sens ne sont généralement pas efficaces. L'illusion demeure en place jusqu'à ce qu'elle soit frappée par un adversaire - à moins que le magicien ne la fasse réagir en conséquence - ou bien jusqu'à ce que son créateur cesse de se concentrer sur le sort (par choix, en bougeant ou en subissant une attaque lui causant des dégâts). Les jets de protection contre les illusions sont expliqués dans le paragraphe " Illusion " du chapitre "magie" (page 80) et en page 130. Les créatures qui réussissent à ne pas croire à l'illusion en découvrent la véritable nature et ajoutent un +4 au jet de protection de leurs alliés si l'information peut leur être communiquée de manière efficace. Les créatures qui y croient en subissent les effets (voir une nouvelle fois le paragraphe " Illusion ").

L'effet illusoire peut être déplacé par le magicien dans les limites de la zone d'effet. Le MD doit décider de l'efficacité du sort: des conseils détaillés figurent à ce sujet en page 130 et dans le Chapitre 7: Magie.

Le composant matériel du sort est un morceau de la toison d'un mouton.

Hantise (Illusion/Fantasme)

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 créature se trouvant à moins de 30 pieds
Jet de Protection : Ann.

Un sort de *hantise* permet au magicien de jouer sur les peurs naturelles de sa victime pour se faire considérer comme quelqu'un ou quelque chose d'inamical. Sans connaître réellement la manière dont il est perçu, le magicien s'avance vers la victime de façon menaçante. Si le jet de protection contre les sorts n'est pas réussi, la créature se retourne et s'enfuit à sa vitesse maximale, cependant elle ne lâche pas les objets qu'elle tient en main. Le jet de protection s'effectue avec une pénalité de -1 tous les 2 niveaux d'expérience du magicien, jusqu'à un maximum de -6 au niveau 12. Il est à noter qu'un 20 naturel (non modifié) est automatiquement considéré comme un succès, quelle que soit la pénalité appliquée. Bien que le lanceur ne poursuive pas réellement sa victime, un fantasme surgi de l'esprit de celle-ci s'en charge. Lors de chaque round suivant le lancement du sort, la créature bénéficie d'un nouveau jet de protection, jusqu'à ce qu'elle en réussisse un - ce qui brise l'illusion. Ce sort ne fonctionne que sur les créatures possédant une Intelligence d'au moins 2. Il n'affecte pas du tout les morts-vivants.

Hypnotisme (Enchantement/Charme)

Portée : 5 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection : Ann.

Les gestes du magicien, en conjonction avec sa psalmodie monotone, amènent 1d6 créatures se trouvant dans la zone d'effet à être sensibles à une suggestion - une requête brève et raisonnable (voir le sort de magicien de niveau 3 *suggestion)*. Celle-ci doit être formulée après le lancement de l'*hypnotisme*. Jusqu'à ce moment, le succès du sort demeure inconnu. Il est à noter que la sugestion qui suit n'est pas un sort mais une simple demande orale (pour que le sort fonctionne, le magicien doit parler un langage que sa victime comprend). Les créatures qui réussissent leur jet de protection ne sont pas sous influence hypnotique. Celles sui sont particulièrement méfiantes ou hostiles, bénéficient d'un bonus de +1 à +3 sur leur JP. Si le sort est lancé sur une créature individuelle qui croise le regard du magicien, le JP subit une pénalité de -2. Une créature qui rate son jet de protection ne se souvient pas que le magicien l'a ensorcelée.

Identification (Divination)

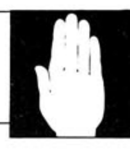
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : 1 objet/niveau
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un sort d'*identification* est lancé, le magicien peut ensuite identifier des objets magiques qu'il touche. Les huit heures précédant le lancement du sort doivent être passées à purifier les objets et à en ôter les influences pouvant corrompre et rendre floues leurs auras magiques. Si ce processus est interrompu, il doit être repris à zéro. Lorsque le sort est lancé, chaque objet doit être tenu à son tour par le magicien. Toutes les conséquences possibles de cette manipulation frappent alors celui-ci, et peuvent même interrompre le sort, bien que le magicien bénéficie des jets de protection applicables.

La chance d'obtenir une information au sujet d'un objet est égale à 10 % par niveau du lanceur du sort, jusqu'à un maximum de 90 % - tirage effectué par le MD. Tout résultat de 96-00 indique une lecture erronée (91-95 ne procure aucune réponse). En ce qui concerne les objets à fonctions multiples, une seule d'entre elles est découverte par manipulation (un magicien de niveau 5 pourrait donc tenter de déterminer la nature de cinq objets différents, de cinq fonctions différentes d'un même objet, ou toute autre solution intermédiaire). Si l'une quelconque des identifications échoue, le magicien ne pourra plus rien apprendre au sujet de cet objet précis avant d'avoir progressé d'un niveau. Il est à noter que certains objets, tels que les grimoires magiques spéciaux, ne peuvent être identifiés ainsi.

L'objet ne révèle jamais ses bonus exacts d'attaque ou de dégâts. S'il a des charges, seule une indication générale de leur nombre est perçue: Très Grand (81 %-100 % du total possible), Grand (61-80 %), Modéré (41 %-60 %), Petit (6 %-40 %) ou Infime (5 charges ou moins). Le résultat Infime s'impose toujours, aussi un *anneau de trois souhaits* disposant de toutes ses charges n'apparaîtra-t-il que très faiblement chargé.

Après avoir lancé le sort et déterminé ce qu'il



pouvait apprendre, le magicien perd 8 points de Constitution. Il doit se reposer durant une heure pour récupérer chacun d'entre eux. Si cette perte fait chuter son score de Constitution en dessous de 1, il tombe dans l'inconscience - et n'en sort pas avant d'avoir retrouvé la totalité de sa Constitution, ce qui prend 24 heures (1 point toutes les 3 heures pour un personnage inconscient).

Les composants matériels de ce sort sont une perle (d'au moins 100 po) et une plume de hibou trempée dans du vin, l'infusion étant bue avant le début de l'incantation. Si une *pierre de chance* est réduite en poudre et mêlée au breuvage, la divination devient beaucoup plus puissante: les bonus et les nombres de charges exacts peuvent être déterminés et toutes les fonctions d'un même objet peuvent être révélées par une seule manipulation. Si le MD le désire, il pourra aussi être possible d'apprendre certaines des propriétés d'un artefact ou d'une relique.

Lecture de la Magie (Divination)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut lire sur des objets - livres, scrolls, armes, etc. - des inscriptions magiques qui lui seraient sinon totalement incompréhensibles (ses livres personnels et les textes déjà lus magiquement lui sont intelligibles). Ce déchiffrage ne déclenche généralement pas l'effet magique noté dans le texte, sauf dans le cas des scrolls maudits. De plus, lorsque le sort a été lancé et que le magicien a lu une fois l'inscription magique, il pourra la relire par la suite sans avoir besoin d'une *lecture de la magie.* Le durée de ce sort est de deux rounds par niveau d'expérience du lanceur. Celui-ci peut lire une page (ou son équivalent) par round.

Il lui est nécessaire pour lancer le sort de posséder un cristal pur ou un prisme minéral, qui n'est pas détruit.

Lumière (Altération)

Portée : 60 pas
Composantes : V, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Globe de 20 pieds de rayon
Jet de Protection : Spécial

Ce sort crée une lueur équivalente à celle d'une torche, dans un rayon déterminé autour de son centre. Les objets se situant au delà de cette limite, dans l'obscurité, peuvent au mieux être perçus comme des formes sombres et vagues. Le sort est centré sur un point choisi par le magicien et qui doit être dans sa ligne de mire sans qu'aucun obstacle ne s'interpose. La *lumière* peut surgir de l'air, de la pierre, du métal, du bois ou de presque n'importe quelle autre substance similaire.

L'effet demeure immobile, à moins qu'il ne soit spécifiquement centré sur un objet ou une créature mobile. Si la cible choisie est une créature, les tirages de résistance à la magie et les jets de protection doivent être effectués. Un tirage de résistance réussi annule le sort, alors que la réussite d'un jet de protection signifie que le sort est centré juste derrière la créature et non sur elle. Une *lumière* apportée dans une zone de ténèbres magiques ne fonctionne pas. Lancée directement sur de telles ténèbres, elle les annule (mais seulement pour la durée du sort si les ténèbres ont un effet continuel).

Une *lumière* centrée sur les organes visuels d'une créature, aveugle celle-ci, infligeant une pénalité de 4 points à ses tirages d'attaque, ses jets de protection et sa Classe d'Armure. Le magicien peut mettre fin au sort à tout moment, en prononçant un simple mot.

Le composant matériel de ce sort est une luciole ou un morceau de mousse phosphorescente.

Lumières Dansantes (Altération)

Portée : 40 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un sort de *lumières dansantes* est lancé, le magicien crée à son choix de une à quatre lumières ressemblant soit à des torches et à des lanternes (et diffusant la lumière correspondante), soit à des sphères lumineuses (telles que des feux follets), soit à une silhouette vaguement humanoïde, luisant faiblement, assez semblable à une créature du plan élémentaire du Feu. Les lumières dansantes se déplacent au gré de leur créateur, en avant ou en arrière, tout droit ou non, sans que cela requière une concentration particulière. Le sort ne peut être utilisé pour causer la cécité (voir le sort de niveau 1 *lumière)* et son effet disparait si la portée ou la durée sont dépassées.

Le composant matériel de ce sort est soit un morceau de phosphore, soit un ver luisant.

Mains Brûlantes (Altération)

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Le lanceur du sort
Jet de Protection : 1/2

Lorsque le magicien lance ce sort, un jet de flammes ardentes jaillit de ses doigts. Il doit placer ses mains de manière à projeter un éventail de flammes, long de 5 pieds, en un arc horizontal d'environ 120 degrés face à lui. Toute créature se trouvant dans cette zone reçoit 1d3 points de dégâts plus 2 points par niveau du magicien, jusqu'à un maximum de 1d3 + 20 points. Celles qui réussissent leur jet de protection ne reçoivent que la moitié des dégâts. Les matières inflammables touchées par le feu brûlent (étoffe, papier, scrolls, bois mince, etc.). Il est possible de les éteindre lors du round suivant, à condition de n'entreprendre aucune autre action.

Marque de Magicien (Altération)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 pied carré au maximum
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien peut inscrire, de manière visible ou non, sa rune ou marque personnelle, ainsi qu'un maximum de 6 caractères plus petits supplémentaires. Un sort de *marque de magicien* permet d'écrire sur de la pierre, du métal, ou toute autre matière moins dure sans abîmer le support choisi. Si l'on inscrit une marque invisible, une *détection de la magie* la fera luire et être visible (mais ne la rendra pas forcément compréhensible). Les sorts de *détection de l'invisibilité,* de *vision véritable,* une *gemme de vision* ou une *robe d'yeux* dévoileront également une marque invisible. Un sort de *lecture de la magie* pourra en révéler le sens, s'il y en a un. La marque ne peut être dissipée, mais elle peut être annulée par son créateur ou par un sort d'*effacement.* Si elle est lancée sur un être vivant, les frottements divers la font disparaître peu à peu.

Les composants matériels de ce sort sont une pincée de poudre de diamant (pour environ 100 po) et un ou plusieurs pigments permettant de créer la couleur de la marque. Si celle-ci doit être invisible, on utilise tout de même des pigments, mais le magicien inscrit ses caractères à l'aide d'un stylet et non de son doigt.

Message (Altération)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le magicien peut chuchoter des messages et recevoir des réponses en minimisant ses chances d'être entendu. Au moment du lancement, il désigne du doigt, en secret ou ouvertement, chaque créature devant être incluse dans l'effet du sort - jusqu'à un maximum d'une créature par niveau. Quand le magicien chuchote, le message se transmet en ligne droite à toutes les créatures concernées se trouvant à moins de 30 pieds, plus 10 pieds par niveau du lanceur du sort. Celles-ci peuvent alors chuchoter une réponse qui sera entendue par le magicien. Il est à noter que celui-ci et les bénéficiaires de son sort ne doivent être séparés par aucun obstacle. Le message doit être formulé en un langage que parlent le magicien et - pour être compris - les créatures visées. Ce sort est principalement utilisé pour tenir de rapides conciliabules privés lorsque son lanceur ne désire pas être entendu.

Le composant matériel est un petit morceau de cuivre fin.



Modification des Feux Naturels
(Altération)
Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Rayon de 10 pieds
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de modifier les feux non-magiques - de taille variant entre celle d'une torche ou d'une lanterne et la zone d'effet maximum du sort - pour réduire leur taille et leur intensité afin d'en faire de simples braises, ou l'augmenter jusqu'à leur donner la clarté de la lumière du jour et doubler leur rayon d'illumination. Il est à noter que cela n'affecte ni la quantité de combustible dépensée, ni les dégâts causés par le feu. Le lanceur peut affecter tous les feux contenus dans la zone d'effet, ou seulement certains d'entre eux. Tant que le sort est en œuvre, le magicien peut modifier l'intensité des feux d'un simple geste. L'effet se maintient jusqu'à ce que son créateur l'annule, que tout le combustible soit épuisé ou que la durée du sort s'achève. Le lanceur du sort peut également éteindre toutes les flammes de la zone d'effet, ce qui consomme aussitôt toute l'énergie du sort. Celui-ci n'a aucun effet sur les élémentaux du feu ou créatures similaires.

Monture (Conjuration)
Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 2 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: 1 monture
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien conjure un animal normal pour lui servir de monture. Celle-ci le sert de son plein gré et de son mieux, mais disparaît à l'expiration du sort, s'en retournant à l'endroit d'où elle vient. Le type de monture obtenu dépend du niveau du lanceur du sort, qui peut bien sûr en choisir une de classe inférieure à ses possibilités. Les montures disponibles sont les suivantes :

Niveau du Magicien	Monture
Niveau 1-3	Mule ou cheval léger
Niveau 4-7	Cheval de bât ou cheval de guerre
Niveau 8-12	Chameau
Niveau 13-14	Eléphant (avec howdah au niveau 18)
Niveau 15 & plus	Griffon (avec selle au niveau 18)

La monture ne dispose pas de harnachement, sauf si elle est d'une classe inférieure à celle que pourrait normalement obtenir le lanceur ; ainsi un magicien de niveau 4 peut obtenir un cheval de guerre sans selle ni harnais, ou un cheval léger avec selle et harnais. Les caractéristiques des animaux obtenus sont typiques de leur race. Si elle est abattue, la monture disparaît.

Le composant matériel est une touffe de poils du type d'animal devant être conjuré.

Mur de Brouillard (Evocation)
Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 2d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Cube de 20' d'arête + cube de 10' d'arête/niveau
Jet de Protection: Aucun

En lançant ce sort, le magicien crée un mur bouillonnant de vapeurs brumeuses en tout endroit se trouvant à portée. Le mur de brouillard interdit toute vision (normale ou infravision) au-delà de deux pas. Le lanceur peut créer moins de vapeur s'il le désire. Le mur doit être une masse grossièrement cubique ou rectangulaire, mesurant un minimum de trois pieds en son point le plus mince. Les vapeurs persistent durant au moins 3 rounds. Cette durée peut être réduite de moitié par un vent modéré. Un vent fort chassera totalement le brouillard.

Le composant matériel est une poignée de pois cassés.

Patte d'Araignée (Altération)
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Ann.

Un sort de patte d'araignée permet à son bénéficiaire de se déplacer sur des surfaces verticales et même sur des plafonds aussi aisément qu'une araignée géante. Les victimes non-consentantes doivent être touchées et bénéficient d'un jet de protection contre les sorts pour éviter l'effet. La créature affectée doit avoir les mains et les pieds nus pour se déplacer ainsi, à une vitesse de 6 (3 si elle est encombrée, ne serait-ce qu'un peu). Tant que persiste l'effet du sort, la créature ne peut manipuler d'objets pesant moins lourd qu'une dague (une livre) car ceux-ci adhèrent à ses mains et à ses pieds. S'il est sous l'effet d'un sort de patte d'araignée un magicien s'apercevra ainsi qu'il lui est virtuellement impossible de lancer des sorts. Une force suffisante pourra détacher le sujet du sort : le MD peut décider d'un jet de protection basé sur les circonstances, la puissance de la force, et ainsi de suite. Une créature possédant une Force de 12 pourra par exemple libérer le sujet si celui-ci manque un jet de protection contre la paralysie (un jet de difficulté modérée). Le lanceur du sort peut y mettre fin d'un simple mot.

Les composants matériels de ce sort sont une goutte de goudron et une araignée vivante, toutes deux devant être ingérées par le bénéficiaire du sort.

Poigne Electrique (Altération)
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Lorsque le magicien lance ce sort, il crée une puissante charge électrique qui donne une secousse à la créature touchée. Le sort demeure en place 1 round par niveau de son lanceur, ou jusqu'à ce que celui-ci l'ait déchargé en touchant une autre créature. La poigne électrique inflige 1d8 points de dégâts, plus 1 point par niveau du magicien (1d8 + 2 points pour un magicien de niveau 2, par exemple). Bien que le magicien doive s'approcher de son adversaire pour toucher son corps ou un conducteur électrique se trouvant en contact avec son corps, un contact similaire provoqué par l'adversaire ne cause pas la décharge du sort.

Projectile Magique (Evocation)
Portée: 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 1 créature ou plus, dans un cube de 10 pieds d'arête
Jet de Protection: Aucun

L'utilisation d'un *projectile magique* crée un maximum de cinq projectiles d'énergie magique qui jaillissent des doigts du magicien et frappent immanquablement leur cible - y compris des créatures ennemies engagées dans une mêlée. Pour être touchée, la créature visée doit cependant être vue ou détectée. Une couverture presque totale, comme celle fournie par une meurtrière, pourra rendre le sort inefficace. De même, le lanceur doit être capable d'identifier sa cible: il ne peut ordonner à un projectile magique de "frapper le commandant de la légion", à moins qu'il puisse le distinguer du reste des soldats. Il est impossible de sélectionner une partie du corps spécifique de la victime. Les objets inanimés (serrures, etc.) ne peuvent être endommagés par le sort et toute tentative infructueuse aboutira à la perte des projectiles. Contre des créatures, chaque projectile inflige 1d4 + 1 points de dégâts.

Chaque fois qu'il franchit deux niveaux d'expérience, le magicien gagne un projectile - il en dispose donc de deux au niveau 3, de trois au niveau 5, de quatre au niveau 7 et du maximum de cinq au niveau 9. Si ses capacités lui permettent de lancer plusieurs projectiles, il peut les diriger à son gré sur une ou plusieurs créatures différentes.

Protection Contre le Mal (Abjuration)
Réversible
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée une barrière magique autour de son bénéficiaire, à une distance d'un pied. Elle se déplace avec lui et a trois effets principaux.

Tout d'abord, toutes les attaques effectuées par des êtres d'alignements mauvais (ou enchantés de façon maléfique) sur la

créature protégée souffrent d'une pénalité de -2. Les jets de protection occasionnés par ces mêmes attaques gagnent un bonus de +2.

De plus, toute tentative de possession (comme par un *réceptacle magique*) ou de contrôle mental (comme par la capacité de *charme* d'un vampire) est bloquée par ce sort. Il est à noter que la protection n'empêche pas le *charme* lui-même de fonctionner mais seulement l'exercice du contrôle mental au travers de la barrière. De même une force vitale tentant de posséder sa victime est simplement tenue à distance. Elle ne serait pas chassée si elle était en place au moment du lancement de la protection.

Enfin le sort empêche tout contact physique avec les créatures d'autres plans ou de nature conjurée (telles que serviteurs aériens, élémentaux, diablotins, rôdeurs invisibles, salamandres, destins des eaux, xorns et autres). Ceci a pour effet de prévenir toutes les attaques avec armes naturelles (leur corps) de ces créatures et de les faire reculer, si de telles attaques impliquent de toucher l'être protégé. Les animaux ou monstres conjurés par des sorts ou des moyens magiques similaires sont eux aussi tenus à l'écart du personnage.

La protection cesse si l'individu protégé effectue une attaque de mêlée contre la créature ou tente de forcer la barrière l'en séparant.

Pour lancer ce sort, le magicien doit tracer un cercle de trois pieds de diamètre sur le sol, à l'aide de poudre d'argent.

Ce sort peut être inversé en *protection contre le bien ;* ses second et troisième effet demeurent inchangés. Le composant matériel du sort inverse est un cercle de limaille de fer.

Rafistolage (Altération)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 1 objet
Jet de Protection: Aucun

Ce sort répare de petites cassures ou déchirures d'un objet. Il pourra ressouder un anneau, un maillon de chaîne, un médaillon ou une fine dague brisée, à condition qu'une seule cassure existe. Les objets en bois ou en céramique brisés en plusieurs endroits peuvent être réassemblés parfaitement solidement. Un trou dans un sac ou une gourde sera totalement bouché par le *rafistolage.* Ce sort ne peut réparer aucun objet magique. Un tour après le lancement, la magie des joints disparait et l'effet ne peut plus être dissipé. Le volume maximum pouvant être rafistolé par le magicien est de un pied cubique par niveau.

Les composants matériels de ce sort sont deux petits aimants de n'importe quel type (le plus courant étant la magnétite) ou deux copeaux métalliques.

Réflexion du Regard (Altération)

Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée devant le magicien une zone d'air irisée, ressemblant à un miroir, qui se déplace avec lui. Toute attaque par le regard, telle que celle d'un basilic, *d'yeux de charme,* d'un vampire, du sort de niveau 6 *mauvais oeil,* etc. est reflétée vers l'attaquant s'il tente de croiser le regard du magicien (celui-ci ne subit aucunement les effets de l'attaque). Les créatures dont le regard est ainsi renvoyé bénéficient d'un jet de protection contre leur propre attaque. Ce sort n'affecte ni la vision, ni la luminosité et n'est pas efficace contre les créatures qu'il suffit de regarder pour en subir les effets (comme les méduses). Seules les attaques actives par le regard sont bloquées.

Rumeur Illusoire (Illusion/Fantasme)

Portée: 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: portée de l'ouïe
Jet de Protection: Spécial

Lorsque la *rumeur illusoire* est lancée, le magicien fait surgir un certain volume de son, à la distance désirée (dans la limite de la portée), qui à son gré semble reculer, approcher ou rester en place. Le volume créé est proportionnel au niveau du lanceur du sort. Au niveau 1, la *rumeur illusoire* créera un bruit équivalent à celui produit par quatre hommes au maximum. Chaque niveau supplémentaire ajoute un volume similaire, si bien qu'au niveau 2, le magicien peut créer l'équivalent sonore de huit hommes, etc. Il est possible de simuler ainsi paroles, chants, cris, pas ou course. L'illusion auditive créée par une *rumeur illusoire* peut être constituée par virtuellement n'importe quel type de son, mais le volume de celui-ci doit correspondre au niveau du magicien. Une horde de rats courant et couinant représente environ le même volume que huit hommes chargeant en criant. Le rugissement d'un lion est aussi bruyant que 16 hommes, alors que celui d'un dragon ne vaut pas moins que les sons émis par 24 hommes.

Tout personnage affirmant qu'il ne croit pas au son bénéficie d'un jet de protection. En cas de réussite, il entend alors un son ténu et de toute évidence faux, émanant de la direction du magicien. Il est à noter que ce sort peut augmenter l'efficacité d'une *force fantasmatique.*

Le composant matériel du sort est un brin de laine ou un petit morceau de cire.



Sarcasme (Enchantement)

Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Rayon de 30 pieds
Jet de Protection: Ann.

Un sort de *sarcasme* permet au lanceur de se moquer efficacement d'un type de créature particulier, dont l'Intelligence est au moins égale à 2. Il est pour cela inutile qu'il en parle le langage. Ses paroles et les sons qu'il émet prennent une signification réelle pour la ou les victimes, qui se sentent défiées, insultées et de manière générale irritées et en colère. Celles qui ratent leur jet de protection contre les sorts, furieuses, se précipitent sur le lanceur du sort pour le frapper. Toutes les créatures affectées attaquent en mêlée, si cela leur est possible, cherchant à employer des armes naturelles ou tenues à la main plutôt que des projectiles ou des sorts. Si le magicien est séparé de la victime par une frontière impénétrable ou intraversable (un mur de feu, une crevasse, une solide formation de piquiers), le sort est rompu. Si le magicien adresse ses sarcasmes à un groupe disparate, il doit choisir le type de créatures devant être affecté. Les victimes menées par un chef puissant (plus de Dés de Vie, bonus de Charisme, etc.) peuvent bénéficier au choix du MD d'un bonus de +1 à +4 sur leur jet de protection. Si le sort est utilisé en conjonction avec une *ventriloquie,* les créatures pourront attaquer sa source apparente - en fonction de leur Intelligence, de la présence d'un chef, et ainsi de suite.

Le composant matériel est une limace, lancée vers les créatures qui subissent le sarcasme.

Saut (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1d3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Aucun

L'individu touché pendant l'incantation acquiert la possibilité de sauter une fois par round pendant toute la durée du sort. Les sauts ont une longueur maximum de 30 pieds en avant ou en hauteur et de 10 pieds en arrière. Les sauts horizontaux, en avant ou en arrière, ne décrivent qu'un arc très faible (environ 2 pieds de hauteur pour 10 de longueur du saut). Le sort de saut ne garantit pas la sécurité de l'atterrissage ou de la réception à l'autre bout.



Le composant matériel est une patte arrière de sauterelle devant être brisée par le magicien pendant l'incantation.

Serviteur Invisible (Conjuration)
Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Rayon de 30 pieds
Jet de Protection: Aucun

Le serviteur invisible est une force informe et dénuée d'esprit, utilisée pour ramener des objets, ouvrir des portes non coincées et offrir des sièges, ainsi que pour des fonctions de nettoyage ou de réparations. Il n'est guère fort mais obéit toujours scrupuleusement au magicien. Il ne peut poursuivre qu'une seule activité en même temps et ne peut déplacer que des objets légers - porter un maximum de 20 livres, ou pousser et tirer 40 livres sur une surface lisse. Il ne lui est possible d'ouvrir que des portes, tiroirs, couvercles, etc., non magiques. Le serviteur invisible ne peut combattre, ni être tué, car il s'agit d'une force et non d'une créature. Il lui est possible d'être dissipé magiquement ou éliminé après avoir reçu 6 points de dégâts par des sorts de zone, des souffles ou attaques similaires. Si son créateur tente de l'envoyer au delà du rayon autorisé, le sort prend fin immédiatement.

Les composants matériels sont un bout de ficelle et un morceau de bois.

Sommeil (Enchantement/Charme)
Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Lorsqu'un magicien lance un sort de *sommeil,* il plonge une ou plusieurs créatures (autres que morts-vivants et certains êtres immunisés contre les effets de ce sort) dans un sommeil comateux. Toutes les créatures devant être affectées doivent se trouver à moins de 30 pieds les unes des autres. Leur nombre est fonction de leurs niveaux ou de leurs Dés de Vie. Le sort affecte 2d4 Dés de Vie de monstres. Ceux qui possèdent 4+3 Dés de Vie (4 Dés de Vie plus 3 points de vie) ou plus sont immunisés. Le centre de la zone d'effet est déterminé par le magicien. Les créatures possédant le moins de Dés de Vie sont affectées en premier, et les effets partiels sont ignorés.

Exemple: un magicien lance un *sommeil* sur trois kobolds, deux gnolls et un ogre. Le résultat du tirage (2d4) est de 4. Tous les kobolds et l'un des gnolls sont donc affectés (1/2 + 1/2 + 1/2 + 2 = 3 1/2 Dés de Vie). Il est à noter que l'énergie restante n'est pas suffisante pour affecter l'autre gnoll ou l'ogre.

Des gifles ou des blessures réveilleront les créatures affectées mais un bruit non magique ne le fera pas. Le réveil demande la totalité d'un round. Les adversaires endormis magiquement peuvent être attaqués avec des bonus substanciels (voir Combat, page 90).

Le composant matériel de ce sort est une pincée de sable fin, des pétales de rose ou un grillon.

Terrain Glissant (Conjuration)
Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Zone carrée de 10' x 10'
Jet de Protection: Spécial

Un sort de *terrain glissant* couvre une surface matérielle d'une couche de matière graisseuse. Toute créature pénétrant dans cette zone, ou s'y trouvant au moment du lancement du sort, doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de glisser, de perdre l'équilibre et de tomber. Si elle réussit son JP, elle peut atteindre la surface non graissée la plus proche à la fin du round. Les créatures qui demeurent dans la zone bénéficient d'un jet de protection à chaque round, jusqu'à ce qu'elles en soient sorties. Le MD doit ajuster les JPs en fonction des circonstances: exemple, une créature chargeant sur un plan incliné brusquement rendu glissant a peu de chances d'éviter les effets du sort mais est presque assurée de sortir de la zone affectée ! Le sort peut aussi être utilisé pour poser une couche de graisse sur un objet: corde, échelons, poignée d'arme, etc. Les objets matériels non utilisés sont affectés automatiquement. S'ils sont maniés par une créature, celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour éviter l'effet. Si le premier JP est manqué, l'objet est lâché aussitôt. Il est nécessaire de lancer un JP par round de tentative d'utilisation de l'objet. Le magicien peut mettre fin au sort par un simple mot. S'il ne le fait pas, l'effet se prolonge durant trois rounds plus un par niveau.

Le composant matériel est un morceau de saindoux ou de beurre.

Toucher Glacial (Nécromancie)
Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Le lanceur du sort
Jet de Protection: Ann.

Lorsque le magicien achève l'incantation de ce sort, une lueur bleue apparait autour de sa main. Cette énergie attaque la force vitale de toute créature vivante sur laquelle le magicien réussit une attaque de mêlée. La victime doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de recevoir 1d4 points de dégâts et de perdre 1 point de Force. Si le JP est réussi, la victime ne subit aucun désagrément. Les créatures ne possédant pas de score de Force souffrent d'une pénalité de -1 sur leurs tirages d'attaque tous les deux touchers subis. La Force perdue revient au rythme de 1 point par heure. Les dégâts doivent être soignés par magie ou guérir naturellement.

Ce sort a un effet particulier sur les morts-vivants. Ceux-ci ne reçoivent pas de dégâts, pas plus qu'ils ne perdent leur Force. Ils doivent en revanche réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de s'enfuir pendant 1d4 rounds + 1 par niveau du magicien.

Tour Mineur (Toutes les Ecoles)
Portée: 10 pieds
Composantes: V, S
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Spécial
Jet de Protection: Aucun

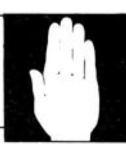
Il s'agit de sorts mineurs acquis par les magiciens durant leur apprentissage, quelle que soit leur école. *Le tour mineur* est un exercice destiné à l'apprenti, lui apprenant à gérer de très petites quantités d'énergie magique. Une fois lancé, *le tour mineur* permet au magicien de créer des effets magiques de faible intensité pendant la durée du sort. Ces effets sont si peu puissants qu'ils sont affligés de sévères restrictions. Ils sont totalement incapables de causer une perte de points de vie, ne peuvent affecter la concentration des lanceurs de sorts et ne peuvent créer que des objets de petite taille, à l'évidence magiques. Ces derniers sont de plus très fragiles et ne peuvent être utilisés comme outils. Enfin, un tour ne peut reproduire les effets d'aucun autre sort.

Quelque forme que les tours adoptent, il n'agissent que tant que le magicien se concentre. On les utilise typiquement pour impressionner les gens simples, amuser les enfants et mettre un peu d'animation dans une vie ennuyeuse. Parmi les effets possibles des tours, citons la production de notes de musique aérienne, le rafraîchissement de fleurs fanées, la création de boules luisantes flottant au dessus de la main du lanceur, de petits souffles de vent permettant de faire vaciller des chandelles, le rehaussement de l'arôme d'une cuisine fade, et la formation de petits tourbillons pouvant chasser la poussière sous les tapis. En conjonction avec le *serviteur invisible,* ce sort contribue à rendre la vie domestique du magicien plus facile et plus amusante.

Vaporisation Colorée (Altération)
Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: éventail de 5' x 20' x 20'
Jet de Protection: Spécial

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien fait jaillir de ses mains une vaporisation de couleurs criardes, en forme d'éventail. De une à six (1d6) créatures sont affectées dans la zone d'effet, par ordre de distance les séparant du lanceur. Les créatures dont le niveau est supérieur à celui du magicien, ou qui possèdent 6 Dés de Vie ou niveaux et plus, bénéficient d'un jet de protection contre les sorts. Les créatures aveugles ou dépourvues d'organes visuels ne sont pas affectées par le sort.

Les victimes qui ratent leur JP (ou qui n'y



ont pas droit), et dont les Dés de Vie ou les niveaux sont inférieurs ou égaux à ceux du magicien, sont plongées dans l'inconscience pour 2d4 rounds. Celles dont les Dés de Vie sont supérieurs de 1 ou 2 à ceux du magicien sont aveuglées pour 1d4 rounds. Celles dont les Dés de Vie sont supérieurs de 3 ou plus à ceux du magicien sont étourdies (incapables de penser ou d'agir de manière cohérente) pendant un round.

Les composants matériels de ce sort sont trois pincées de poudre ou de sable coloré: rouge, jaune et bleu.

Ventriloquie (Illusion/Fantasme)
Portée: 10 pas/niveau, maximum 90 pas
Composantes: V, M
Durée: 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 1 créature ou 1 objet
Jet de Protection: Spécial

Ce sort permet au magicien de faire jaillir sa voix (ou celle de quelqu'un d'autre) ou un son similaire d'un endroit inhabituel, tel qu'une autre créature, une statue, derrière une porte, au bout d'un passage, etc. Le magicien peut parler dans tout langage qu'il connait ou produire tout son qu'il sait normalement émettre. Toute personne réussissant un jet de protection contre les sorts avec une pénalité de -2 détecte la supercherie. Si le sort est lancé en conjonction avec d'autres illusions, le MD pourra décider d'augmenter les pénalités ou d'interdire un jet de protection indépendant pour ce sort, compte tenu de sa contribution à l'effet total des illusions combinées.

Le composant matériel est un parchemin roulé pour former un petit cône.

Sorts de Deuxième Niveau

Apparence Altérée (Altération)
Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: 3d4 rounds + 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Le lanceur du sort
Jet de Protection: Aucun

A l'aide de ce sort, le magicien peut altérer son apparence et sa forme - y compris vêtements et équipement - afin de sembler plus grand ou plus petit ; gros, maigre ou entre les deux ; humain, humanoïde ou membre d'une autre race bipède de forme grossièrement humaine. Le corps du lanceur du sort ne peut subir qu'une altération limitée, sa taille pouvant être modifiée de 50 % au maximum. Si la forme choisie a des ailes, le magicien peut voler, mais à 1/3 de la vitesse de la véritable créature et en perdant deux classes de manoeuvrabilité (jusqu'à un minimum de E). Si la forme possède des branchies, le lanceur peut respirer sous l'eau tant que l'effet du sort se poursuit. Les attaques multiples ou les dégâts additionnels permis à la forme adoptée ne sont cependant pas conférés au magicien.

Les tirages d'attaque, la Classe d'Armure et les jets de protection du lanceur du sort ne changent pas. Le sort ne confère aucune capacité spéciale, aucune forme d'attaque ou de défense. Une fois la nouvelle forme choisie, elle est conservée jusqu'à l'expiration du sort. Le magicien peut reprendre quand il le veut sa véritable forme ; ceci met une fin immédiate au sort. Un lanceur de sort tué retourne automatiquement à sa forme normale.

Bouche Magique (Altération)
Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 objet
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le magicien confère à l'objet choisi une bouche enchantée qui apparaît soudainement et parle pour transmettre un message, lorsqu'un événement spécifié se produit. Le message, qui doit contenir un maximum de 25 mots, peut être délivré dans une langue quelconque connue par le lanceur du sort. La bouche ne peut ni lancer des sorts, ni utiliser des mots de commande. Elle bouge cependant, comme pour articuler les mots - placée sur une statue, elle donnerait l'impression que la bouche de celle-ci remue et parle réellement. La bouche magique peut bien entendu être placée sur un arbre, un rocher, une porte ou tout autre objet, à l'exclusion des membres intelligents des règnes animal et végétal.

Le sort fonctionne lorsque des conditions spécifiques sont remplies, selon les ordres du magicien. Par exemple l'ordre de parler "à la première créature qui te touche" ou "à la première créature qui passe dans les 30 pieds". Les ordres peuvent être aussi généraux ou aussi détaillés que voulu, bien que seules des conditions visuelles et auditives puissent être utilisées pour déclencher l'action de la bouche magique, comme dans l'exemple suivant : "Ne parle que lorsqu'une vénérable femme portant un sac d'épis d'avoine s'assiera en tailleur à moins d'un pied de toi". Un personnage utilisant la capacité de déguisement pourrait remplir de telles conditions visuelles. La portée de l'ordre est de cinq pas par niveau du magicien. Un personnage de niveau 6 pourrait donc commander à une bouche magique de parler lorsque se produira un événement à 30 pieds d'elle ou moins (" Parle dès qu'une créature ailée arrivera à moins de 30 pieds "). Le sort prend fin lorsque l'ordre a été exécuté, aussi la durée en est-elle variable. Une bouche magique ne peut distinguer les objets invisibles, les alignements, les niveaux, les Dés de Vie ou les classes, sauf par les apparences externes. L'effet peut être relié à un bruit spécifique ou à la prononciation d'un mot.

Le composant matériel de ce sort est une alvéole de ruche.

Cécité (Illusion/Fantasme)
Portée: 30 pas + 10 pas par niveau
Composantes: V
Durée: Spécial
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Le sort de cécité rend la victime aveugle, ne distinguant plus qu'un voile gris devant ses yeux. Les différents sorts de *soins* ne guérissent pas cette affliction et seules une *dissipation de la magie* ou le lanceur du sort peuvent annuler la cécité, si la victime a raté son jet de protection contre les sorts. Une créature aveuglée souffre d'une pénalité de -4 sur ses tirages d'attaque, ses adversaires d'un bonus de +4.

Conjuration d'un Essaim (Conjuration)
Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Cube de 10 pieds de côté
Jet de Protection: Ann.

L'essaim de petits animaux (faire un tirage sur le tableau ci-dessous pour en déterminer le type, à moins que le MD ne préfère le choisir) attiré par ce sort attaquera avec furie toutes les créatures se trouvant dans la zone choisie par le magicien. Les créatures se défendant activement contre l'essaim, à l'exclusion de toute autre activité, souffrent d'un point de dégât par round. Celles qui accomplissent d'autres actions, y compris sortir de l'essaim, reçoivent des dégâts égaux à 1d4 points + 1 point tous les trois niveaux du lanceur du sort, à chaque round. Il est à noter qu'on ne peut lancer aucun sort lorsqu'on est pris dans un essaim.

Résultat du Dé	Type d'Essaim
01-40	Rats
41-70	Chauve-Souris
71-80	Araignées
81-90	Mille-Pattes/Scarabées
91-00	Insectes Volants

L'essaim ne peut être combattu efficacement avec des armes, mais le feu et les effets de zone peuvent le forcer à se disperser en lui infligeant des dégâts. L'essaim se disperse lorsqu'il a reçu ainsi 2 points de dégâts par niveau de son créateur. Un sort de protection contre le mal l'empêche d'approcher, et certains sorts de zone, tels que *rafale de vent* et *nuage puant* peuvent le disperser immédiatement, s'il correspondent à l'essaim conjuré (seules des créatures volantes, par exemple, pourront être affectées par une *rafale de vent).* Le magicien doit demeurer immobile et attentif pour diriger l'essaim. Si sa concentration est rompue, les animaux se dispersent en deux rounds. Une fois conjuré, l'essaim est stationnaire.

Le composant matériel est un carré de tissu rouge.



Connaissance des Alignements
(Divination) Réversible
Portée: 10 pas
Composantes: V, S
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: 1 créature ou 1 objet par 2 rounds
Jet de Protection: Ann.

Un sort de *connaissance des alignements* permet au magicien de lire l'aura d'une créature ou d'un objet aligné (les objets dépourvus d'alignement ne révèlent rien). Le lanceur du sort doit demeurer immobile et se concentrer sur le sujet pendant deux rounds complets. Chaque créature bénéficie d'un jet de protection contre les sorts: en cas de succès, le lanceur ne peut rien apprendre sur elle. Si la concentration du magicien n'est que d'un round, seul l'alignement de la créature ou de l'objet par rapport à la loi et au chaos peut être appris. Certains dispositifs magiques annulent le sort de *connaissance des alignements.*

Le sort inverse, *alignement indétectable,* masque l'alignement d'une créature ou d'un objet pendant 24 heures - même par un sort de *connaissance des alignements.*

Corde Enchantée (Altération)
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 2 tours/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est lancé sur une corde longue de cinq à trente pieds, l'une des extrémités de celle-ci s'élève dans l'air jusqu'à ce que toute la corde soit verticale, comme si elle était suspendue par le haut. Le haut de la corde est en fait fixé à un plan extradimensionnel. Le lanceur du sort et un maximum de sept autres personnes peuvent monter à la corde et disparaître dans cet endroit sûr où nul ne viendra les chercher. Si moins de huit personnes sont entrées dans l'espace extradimensionnel, la corde peut y être remontée. Dans le cas contraire, elle demeure dressée (si le MD le désire, elle pourra être arrachée par des créatures extrémement fortes). Il est impossible de lancer des sorts à travers le passage dimensionnel et les effets de zone ne peuvent le traverser. Les personnages se trouvant dans l'espace lui-même peuvent voir à l'extérieur comme par une fenêtre de 3'x5' autour de la corde. Ils doivent redescendre avant la fin du sort, sous peine de tomber de la hauteur à laquelle ils se trouvaient en pénétrant dans l'espace interdimensionnel. Une seule personne à la fois peut grimper à la corde. Il est à noter que le sort de *corde enchantée* permet aux grimpeurs d'atteindre une position normale, s'ils ne grimpent pas jusqu'à l'espace extradimensionnel. Il est également important de préciser que la création ou le transport d'un espace extradimensionnel au sein d'un autre pourraient se révéler hasardeux.

Les composants matériels du sort sont de l'extrait de maïs en poudre et un morceau de parchemin roulé.

Déblocage (Altération)
Réversible
Portée: 60 pas
Composantes: V
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 10 pieds carrés/niveau
Jet de Protection: Aucun

Le sort de *déblocage* ouvre des portes bloquées, coincées, barrées, verrouillées ou portant un *verrou de magicien.* Il agit sur les portes secrètes, ainsi que sur les boîtes et coffres verrouillés ou dont l'ouverture repose sur un mécanisme. Il permet également de desserrer menottes, soudures et chaînes. S'il est utilisé sur une porte où est posé un *verrou de magicien*, il ne le supprime pas, mais en suspend simplement le fonctionnement pour un tour. Dans tous les autres cas, il ouvre de façon permanente serrures ou soudures - bien que les premières puissent être par la suite refermées. Ce sort ne permet pas de soulever des herses ou dispositifs similaires. Il est à noter que la zone d'effet est limitée: un magicien de niveau 3 peut ouvrir une porte mesurant 30 pieds carrés ou moins (soit une porte de 4' x 7' standard). Chaque sort peut annuler jusqu'à deux précautions prises pour interdire l'accès. Ainsi si une porte est barrée, verrouillée et bloquée, ou si elle dispose de trois serrures, il faudra deux sorts de *déblocage* pour en venir à bout. Dans tous les cas, il est impératif de connaître l'emplacement de la porte ou de l'objet - le sort ne peut être utilisé sur un mur dans l'espoir de découvrir une porte secrète.

Le sort inverse, *fermeture*, ferme et verrouille une porte ou huis similaire, à condition qu'un mécanisme physique soit déjà en place. Il ne crée pas de soudures, mais ferme les serrures, met les barres en place et ainsi de suite, jusqu'à deux fonctions. Il ne peut affecter une herse.

Détection Faussée (Illusion/Fantasme)
Portée: 30 pas
Composantes: V, S
Durée: 8 heures
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature ou 1 objet
Jet de Protection: Ann.

Grâce à ce sort, le magicien fausse les informations obtenues par un sort de détection (*détection des charmes, détection du mal, détection de l'invisibilité, détection des mensonges, détection de la magie, détection des collets et des fosses, etc.*). Bien que le sort de détection fonctionne, il indique la mauvaise zone, la mauvaise créature, ou l'opposé de la vérité en cas de *détection du mal* ou de *détection des mensonges.* Le magicien dirige l'effet sur l'objet du sort de détection. Si le lanceur du sort de détection rate son jet de protection contre les sorts, la *détection faussée* se met en place. Il est à noter que ce sort n'affecte pas les autres types de divination (*connaissance des alignements, augure, ESP, clairvoyance, etc.*).

Détection de l'Invisibilité (Divination)
Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Passage de 10 pieds de large
Jet de Protection: Aucun

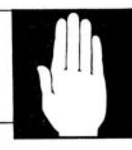
Lorsque le magicien lance une *détection de l'invisibilité*, il lui est possible de voir clairement tous les objets ou êtres invisibles, ainsi que ceux qui sont astraux, éthérés et hors de phase. Ce sort lui permet également de repérer les créatures cachées ou dissimulées (voleurs dans l'ombre, petites-gens dans les buissons, etc.). Il ne révèle pas la méthode de dissimulation ou d'invisibilité utilisée, hormis dans le cas des voyageurs astraux (pour lesquels la corde d'argent est visible). Il ne révèle pas les illusions et ne permet pas de voir au travers des objets solides. La détection s'effectue dans le champ de vision du magicien, le long d'un passage de 10 pieds de large, jusqu'à la portée maximum du sort.

Les composants matériels sont une pincée de talc et un soupçon de poudre d'argent.

Détection du Mal (Divination)
Reversible
Portée: 60 pas
Composantes: V, S
Durée: 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Passage de 10 pieds de large
Jet de Protection: Aucun

Ce sort découvre les émanations du mal (ou du bien, dans le cas du sort inverse) de tout objet, zone ou créature. Dans la plupart des cas, l'alignement des personnages n'est pas révélé: les personnages dotés d'un alignement très marqué, qui ne dévient pas de leurs convictions et dont le niveau est au moins égal à 9 pourront irradier le bien ou le mal s'ils ont l'intention d'accomplir des actions appropriées. Les monstres puissants, tels que les ki-rin, dégagent des émanations de bien ou de mal, même s'ils sont métamorphosés. Les morts-vivants dotés d'un alignement irradient le mal, car c'est lui, en conjonction avec une force négative, qui leur permet d'exister. Un objet maudit ou de l'eau maudite irradient le mal. Ce n'est pas le cas d'un piège dissimulé ou d'une vipère inintelligente. Le sort permet d'estimer le degré du mal (faible, modéré, fort, écrasant). Il est à noter que les prêtres disposent d'une version plus puissante de la *détection du mal.*

Le sort permet la détection dans un passage large de 10 pieds, face au magicien. Celui-ci doit se concentrer - s'arrêter dans le calme et chercher à détecter l'aura - pendant au moins un round pour obtenir un résultat.



ESP (Divination)

Portée: 5 pas/niveau, 90 pas maximum
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature par sondage
Jet de Protection: Aucun

Lorsqu'un sort *d'ESP* est lancé, le magicien peut détecter les pensées de surface de toutes les personnes se trouvant à portée - à l'exception des morts-vivants et des créatures dénuées d'esprit (tel que nous l'entendons). L'ESP est bloqué par deux pieds de roche au moins, deux pouces au moins de métal autre que le plomb, ou une fine couche de plomb. Le magicien employant le sort peut sonder les pensées superficielles d'une créature par round, n'obtenant que des pensées instinctives simples de la part des êtres inférieurs. Le sondage peut se poursuivre de round en round sur la même créature ou en étudier plusieurs. Le lanceur peut par exemple utiliser ce sort pour aider à déterminer la présence d'une créature derrière une porte, mais *l'ESP* n'en révèle pas toujours le type. S'il est utilisé comme aide à un processus d'interrogatoire, un sujet intelligent et sur ses gardes bénéficie d'un jet de protection initial. En cas de réussite, il résiste à la magie et le sort ne révèle rien. Si le JP est manqué, le magicien peut apprendre certains renseignements qui sont déterminés par le MD. L'ajustement de Sagesse de la créature s'applique, ainsi qu'un possible bonus de +4 au maximum - en fonction de la précision de l'information désirée.

Le composant matériel est une pièce de cuivre.

Flèche Acide de Melf (Conjuration)

Portée: 180 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 cible
Jet de Protection: Spécial

Ce sort crée une flèche magique qui fonce sur sa cible comme si elle avait été tirée par l'arc d'un guerrier de même niveau que le magicien. Aucun modificateur de distance, de non-compétence ou de spécialisation ne s'applique. La flèche n'a aucun bonus d'attaque ou de dégâts mais inflige 2d4 points de dégâts d'acide (les objets portés par la cible doivent effectuer un jet de protection). Il n'y a pas d'éclaboussures autour de la cible. L'acide reste actif pendant 1 round supplémentaire tous les trois niveaux du magicien, infligeant à nouveau 2d4 points de dégâts, à moins qu'il ne soit neutralisé d'une façon ou d'une autre. Pour un magicien de niveau 3-5, l'acide est donc actif pendant 2 rounds, 3 rounds au niveau 6-8, etc.

Les composants matériels du sort sont une fléchette, une feuille de rhubarbe réduite en poudre et un estomac de vipère.

Flou (Illusion/Fantasme)

Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Le lanceur du sort
Jet de Protection: Aucun

En lançant ce sort, le magicien rend les contours de sa silhouette flous, vacillants et changeants. Cette distorsion a pour effet d'infliger une pénalité de -4 au premier essai et de -2 au deuxième, à tous les tirages d'attaque en mêlée ou à distance effectués contre lui. Lui-même bénéficie d'un bonus de +1 sur ses jets de protection contre toute attaque magique directe. Un sort de *détection de l'invisibilité* ne contrera pas cet effet, mais le sort clérical de niveau 5 *vision véritable* ou d'autres moyens magiques similaires y parviendront.

Force (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Personne touchée
Jet de Protection: Aucun

L'application de ce sort augmente la Force du personnage d'un certain nombre de points - ou de dixièmes de points après 18 (si le sujet est un guerrier). Les bénéfices ne se poursuivent pas après que le sort a cessé de faire effet. La quantité de Force ajoutée dépend du groupe du bénéficiaire du sort et est sujette à toutes les restrictions de classe et de race. Les personnages multi-classés utilisent le dé le plus avantageux.

Classe	Gain de Force
Guerrier	1d8 points
Larron	1d6 points
Magicien	1d4 points
Prêtre	1d6 points

Si un guerrier possède déjà une Force de 18, 10 % à 80 % sont ajoutés à son score de Force exceptionnelle. Le sort ne peut conférer une Force de 19 ou plus, pas plus qu'il ne se cumule avec d'autres augmentations magiques de la Force. Les personnages dénués de scores de Force (kobolds, hommes-lézards, etc.) reçoivent un +1 sur leurs tirages d'attaques et de dégâts.

Le composant matériel de ce sort est une touffe de poils ou une pincée d'excréments séchés d'un animal particulièrement fort - gorille, ours, taureau, etc.

Force Fantasmatique Renforcée (Illusion/Fantasme)

Portée: 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 200 pieds carrés + 50 pieds carrés/niveau
Jet de Protection: Spécial

Comme la *force fantasmatique* de premier niveau, ce sort crée dans sa zone d'effet l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'une force quelconque. Le magicien peut maintenir l'illusion avec une concentration minimale, aussi peut-il se déplacer à la moitié de sa vitesse normale (mais il lui est impossible de lancer d'autres sorts). Certains bruits mineurs sont inclus dans les effets du sort mais le langage articulé n'en fait pas partie. Le fantasme renforcé se prolonge pendant deux rounds après que le magicien a cessé de se concentrer.

Le composant matériel est un morceau de toison de mouton.

Fracassement (Altération)

Portée: 30 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Rayon de 3 pieds
Jet de Protection: Ann.

Le sort de *fracassement* est une attaque sonique affectant les objets non magiques en cristal, verre, céramique ou porcelaine, tels que fioles, bouteilles, flasques, pichets, fenêtres, miroirs, etc. Tous les objets répondant à cette condition se trouvant dans un rayon de trois pieds autour du centre du sort sont brisés en mille morceaux. Les objets pesant plus d'une livre par niveau du magicien ne sont pas affectés, mais tous les autres doivent réussir un jet de protection contre les chocs violents sous peine d'être fracassés. Le sort peut aussi être concentré sur un objet plus gros, pesant jusqu'à 10 livres par niveau du lanceur. Les créatures cristallines souffrent 1d6 points de dégâts par niveau du magicien, jusqu'à un maximum de 6d6 - mais bénéficient d'un jet de protection contre les sorts pour n'en recevoir que la moitié.

Le composant matériel de ce sort est un éclat de mica.

Image Miroir (Illusion/Fantasme)

Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: 3 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: rayon de 6 pieds
Jet de Protection: Aucun

Lorsqu'un sort d'image miroir est lancé, le magicien fait apparaître autour de lui entre deux et huit (voir ci-dessous) images identiques de lui-même. Elles accomplissent les mêmes actions que lui. Le sort causant au moment de son lancement une légère distorsion des sens, les adversaires ne peuvent déterminer où sont les illusions et où se trouve le véritable magicien. Dès qu'une image est frappée par un projectile ou une arme de mêlée, elle disparait, mais toutes les autres demeurent intactes, jusqu'à ce qu'elles soient frappées à leur tour. Les images semblent se déplacer de round en round, si bien que lorsque le véritable magicien est touché, il n'est pas pour autant distingué plus clairement lors des rounds suivants. Pour déterminer le nombre d'images apparaissant, lancez 1d4 et ajoutez 1 point tous les trois niveaux d'expérience du magicien, jusqu'à un maximum de 8 images. Lorsque la durée du sort expire, les images encore présentes disparaissent.



Invisibilité (Illusion/Fantasme)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines autres conditions peuvent la rendre détectable. Même ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés ou déposés par la créature invisible deviennent visibles. Ceux qu'elle ramasse deviennent invisibles, s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Il est cependant à noter que la lumière ne peut être rendue invisible, bien qu'une source lumineuse puisse l'être (l'effet est alors celui d'une lumière sans source visible).

Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque, ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir des portes, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'il attaque il redevient immédiatement visible - bien que l'invisibilité lui permette d'effectuer sa première attaque toujours invisible. Il est à noter que les sorts de clerc *bénédiction, cantique* et *prière* ne sont pas considérés comme des attaques. Toutes les créatures hautement intelligentes (Intelligence de 13 ou plus) et possédant 10 Dés de Vie ou niveaux, ou plus, ont une chance de détecter les objets invisibles (en réussissant un jet de protection contre les sorts).

Les composants matériels du sort *d'invisibilité* sont un cil et un morceau de gomme arabique, le premier inclus dans le second.

Irritation (Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 à 4 créatures dans un rayon de 15 pieds
Jet de Protection: Ann.

Le sort *d'irritation* affecte l'épiderme des créatures. Celles qui possèdent une peau très épaisse ou insensible (buffles, éléphants, créatures à écailles, etc.) n'y sont généralement pas sensibles. Il existe deux versions du sort, toutes deux pouvant être lancées avec de la préparation standard :

Démangeaison. La victime ressent une démangeaison immédiate sur une certaine partie de son corps. Si elle ne passe pas immédiatement un round à se gratter, l'endroit affecté est si irrité que les trois rounds suivants donnent lieu à d'atroces contorsions qui pénalisent de 4 la Classe d'Armure et de 2 les tirages d'attaque. Les préparations de sorts sont rendues vaines durant le premier round d'effet de la *démangeaison*, mais non durant les trois suivants. Passer un round à se gratter empêche de subir ces effets. Si le sort est lancé sur une créature, le jet de protection s'effectue avec une pénalité de -3 ; pour deux créatures, de -1 ; pour 3 créatures ou plus, le JP est normal.

Eruption. En ce cas, la victime ne ressent rien pendant 1d4 rounds, puis toute sa peau se couvre soudain de plaques rouges, foyers de multiples démangeaisons. Cette éruption persiste jusqu'à ce qu'un sort de *guérison des maladies* ou de *dissipation de la magie* soit lancé sur le sujet. Elle abaisse le Charisme de 1 point par jour pendant 4 jours (perte maximale: 4 points de Charisme). Au bout d'une semaine, la Dextérité est elle aussi réduite de 1 point. Les symptômes disparaissent dès que l'éruption a été supprimée et toutes les caractéristiques retrouvent leurs valeurs normales. Cette version du sort ne peut être lancée que sur une seule créature, laquelle lance son jet de protection avec une pénalité de -2.

Le composant matériel du sort est une feuille de sumac, de sumac vénéneux ou de chêne.

Lévitation (Altération)

Portée: 20 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature ou 1 objet
Jet de Protection: Ann.

Lorsqu'un sort de *lévitation* est lancé, le magicien peut le placer sur sa personne, sur un objet ou sur une créature, dans une limite de poids maximum de 100 livres par niveau d'expérience (un magicien de niveau 3 peut donc faire léviter un maximum de 300 livres). Si le sort est lancé sur lui-même, il peut se déplacer verticalement, en haut et en bas, à une vitesse de déplacement de 2 par round. S'il est lancé sur un objet ou une autre créature, le magicien peut faire léviter celui ou celle-ci à la même vitesse, selon sa volonté. Le sort ne permet pas d'effectuer des mouvements horizontaux, mais son bénéficiaire pourrait par exemple s'aider du flanc d'une falaise pour se déplacer latéralement. Le lanceur peut mettre fin au sort lorsqu'il le désire. Si le sujet du sort n'est pas consentant, ou si l'objet est en possession d'une créature, un jet de protection contre les sorts est autorisé. En cas de réussite, la *lévitation* ne l'affecte pas.

Une fois lancé, le sort ne requiert aucune concentration, sinon pour changer de hauteur. Une créature en lévitation qui tente d'utiliser une arme à projectiles s'aperçoit que sa position est de moins en moins stable. Son premier tirage d'attaque s'effectue avec une pénalité de -1, le second avec une pénalité de -2, et ainsi de suite, jusqu'à un maximum de -5. Passer un round complet à se stabiliser lui permet de recommencer le cycle à -1. Compte tenu de l'absence de point d'appui, il est impossible d'armer une arbalète moyenne ou lourde.

Le composant matériel de ce sort est soit une petite boucle de cuir, soit un morceau de fil d'or plié en forme de coupe, l'une des extrémités étant munie d'une longue branche.

Localisation d'un Objet (Divination)

Réversible
Portée: 20 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort aide à localiser un objet connu ou familier. Le magicien lance ce sort, pivote lentement sur lui-même et sent lorsqu'il se trouve face à la direction dans laquelle se trouve l'objet - à condition que celui-ci ne se situe pas plus loin que la portée du sort, soit 60 pieds pour un mage de niveau 3, 80 pieds au niveau 4, 100 pieds au niveau 5, etc. Le sort peut localiser des objets tels que vêtements, bijoux, meubles, outils, armes, voire échelles ou escaliers. Il est à noter que la recherche d'un objet spécifique, tel qu'un bijou ou une couronne, demande d'en posséder une image mentale exacte. Si celle-ci n'est pas assez fidèle à l'original, le sort ne fonctionne pas. Un objet unique ne peut être trouvé que si le lanceur du sort le connait. Le sort est bloqué par le plomb. Il ne permet pas de trouver des créatures.

Le composant matériel est une brindille fourchue.

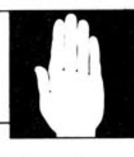
Le sort inverse, *dissimulation d'un objet,* empêche qu'un objet soit localisé par un sort, une boule de cristal ou un moyen similaire pendant huit heures. Les créatures ne peuvent être affectées. Le composant matériel est une peau de caméléon.

Lien (Enchantement)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est employé, le magicien peut commander à tout objet non vivant et pouvant faire office de corde, notamment ficelles, lignes, fils, filins, cordes ou même cables. Le sort affecte 50 pieds de corde normale (diamètre: 1 pouce), plus cinq pieds par niveau du lanceur. Cette longueur est diminuée de 50 % par pouce de diamètre supplémentaire et augmentée de 50 % par 1/2 pouce de diamètre en moins. Les ordres possibles sont Love-toi, Love-toi et Noue-toi, Boucle, Boucle et Noue, Attache et Noue, et leurs inverses (Dénoue-toi, etc.). Il est possible de donner un ordre par round.

La corde ne peut enserrer une créature ou un objet que s'il se trouve à moins d'un pied d'elle - elle ne s'élance pas à la manière d'un serpent - aussi doit-elle être lancée près de la cible désirée. Il est à noter que la corde elle-



même et tous les nœuds qu'elle peut former ne sont pas magiques. Une corde typique a une CA de 6 et peut encaisser 4 points de dégâts par armes tranchantes avant de se rompre. La corde n'inflige aucun dégât mais peut être utilisée pour faire tomber ou ficeler un adversaire s'il rate son jet de protection contre les sorts.

Lumière Continuelle (Altération)

Réversible

Portée: 60 pieds
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Rayon de 60 pieds
Jet de Protection: Spécial

Ce sort est similaire à celui de *lumière* à ceci près que l'effet produit est aussi efficace que la lumière du jour et qu'il demeure en place jusqu'à ce qu'il soit annulé par des ténèbres magiques ou par un sort de *dissipation de la magie.* Les créatures souffrant de pénalités sous une lumière vive les subissent dans la zone d'effet de ce sort. Comme la *lumière,* il peut être lancé dans l'air, sur un objet ou sur une créature. Dans le troisième cas, le sort se fixe à environ un pied derrière la créature si celle-ci réussit son jet de protection contre les sorts. Lancée avec succès sur des organes visuels, la *lumière continuelle* aveugle, ce qui inflige une pénalité de -4 à la Classe d'Armure, aux tirages d'attaque et aux jets de protection de la créature concernée. Si le sort est lancé sur un petit objet, qui est ensuite placé dans un contenant opaque, les effets lumineux sont bloqués jusqu'à ce que l'objet soit ressorti.

Une lumière continuelle emportée dans une zone de ténèbres magiques (ou l'inverse) est temporairement annulée, si bien que c'est l'effet originel qui prédomine dans les zones où les deux se chevauchent. Lancer directement une *lumière continuelle* sur des ténèbres magiques similaires ou plus faibles annule les deux effets.

Ce sort finit par consumer la matière sur laquelle il est posé, mais ce processus est bien plus long que la durée typique d'une campagne. Des matériaux extrêmement durs et chers peuvent résister pendant des centaines, voire des milliers d'années.

Main Spectrale (Nécromancie)

Portée: 30 pas + 5 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: 2 rounds/niueau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 adversaire
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée une main fantômatique et luisante, formée à l'aide de la force vitale du magicien, qui se matérialise dans la limite de la portée du sort et se déplace au gré de son créateur. Tout sort d'attaque par le toucher, de niveau 4 ou moins, lancé ensuite par le magicien, peut être délivré par cette main. Le sort fait bénéficier son utilisateur d'un bonus de +2 sur ses tirages d'attaque. Lorsqu'il attaque avec la *main spectrale,* le magicien ne peut accomplir d'autres actions. S'il ignore cet interdit, la main reviendra flotter au-dessus de lui. La main demeure pendant toute la durée du sort, à moins d'être congédiée par son créateur et il est possible de l'utiliser pour plus d'une attaque. Elle bénéficie du bonus d'attaque de flanc ou par derrière si le magicien est en position de les effectuer. La main est vulnérable aux attaques magiques (mais possède une classe d'Armure de -2). Tout dégât infligé à la main mette fin au sort et inflige 1d4 points de dégâts au magicien.

Motif Hypnotique (Illusion/Fantasme)

Portée: 30 pas
Composantes: S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection: Ann.

Lorsque ce sort est lancé, le magicien crée dans l'air un motif sinueux de couleurs subtiles entrelacées. Toute créature l'apercevant devient fascinée et le contemple tant que le magicien maintient sa concentration, plus deux rounds supplémentaires. Le sort peut captiver un maximum de 24 niveaux ou Dés de Vie de créatures (soit 24 créatures à 1 Dé de Vie, 12 créatures à 2 Dés de Vie, etc.). Toutes les victimes doivent se trouver dans la zone d'effet et chacune bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Si une attaque infligeant des dégâts frappe une des créatures fascinées, celle-ci est aussitôt libérée du sort.

Le mage n'a pas besoin de parler, mais il lui faut faire les gestes appropriés, tout en tenant un bâton d'encens allumé ou un bâtonnet de cristal empli d'une matière phosphorescente.

Nuage de Brouillard (Altération)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S
Durée: 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort peut être lancé de deux manières, au choix du magicien: comme une grande nappe stationnaire de brouillard normal, ou comme un brouillard inoffensif, ressemblant au sort de magicien de niveau 5 *nuage mortel.*

En tant que nappe de brouillard, ce sort crée un brouillard de toute forme et de toute taille, jusqu'à un maximum d'un cube de 20 pieds d'arête par niveau du magicien. La substance ainsi créée empêche toute vision, normale ou infravision, au-delà de deux pieds.

En tant que brouillard ressemblant à un nuage mortel, ce sort crée une masse bouillonnante de sinistres vapeurs vertes et jaunâtres, mesurant 40'x20'x20'. L'ensemble s'éloigne du magicien à une vitesse de dix pieds par round. Plus lourdes que l'air, les vapeurs tendent à descendre au niveau le plus bas possible, s'engouffrant dans les conduits d'évacuation et les soupirails. Une végétation très dense dissipera le brouillard après que celui-ci aura avancé de vingt pieds.

Le seul effet réel de l'une ou l'autre version du sort est d'obscurcir la visibilité. Une bonne brise dissipera les vapeurs ou le brouillard en un round. Une brise modérée réduira la durée du sort de 50 %. Il est impossible de lancer un *nuage de brouillard* sous l'eau.

Nuage Puant (Evocation)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Spécial

Lorsqu'il lance un *nuage puant,* le magicien crée une masse bouillonnante de vapeurs nauséabondes, à un maximum de 30 pas de sa propre position. Toute créature prise dans ce nuage doit réussir un jet de protection contre le poison sous peine de se plier en quatre et de ne pouvoir attaquer à cause de la nausée, et ce pendant 1d4+1 rounds après avoir quitté le nuage. Celles qui réussissent leur JP peuvent sortir du nuage sans subir d'effets désagréables. Si elles y demeurent, elles doivent cependant lancer un JP par round. Ces effets nocifs peuvent être ralentis ou neutralisés par des moyens magiques appropriés. La durée du nuage est diminuée de moitié par une brise modérée. Le nuage est dispersé en un round par une brise plus forte.

Le composant matériel du sort est un oeuf pourri.

Or des Fous (Altération, Illusion)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: 10 pouces cubiques/niveau
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, des pièces de cuivre ou des objets en alliage de cuivre peuvent être changés en or, pour un temps limité. La zone d'effet est de dix pouces cubiques par niveau - soit un volume de 1"x1"x10" ou l'équivalent, ce qui représente environ 150 pièces d'or. Toute créature voyant l'"or" bénéficie d'un jet de protection contre la magie, pouvant être modifié par sa Sagesse ; pour chaque niveau du magicien, la victime doit retirer 1 à son tirage de dé. Il est donc peu probable que l'or des fous soit détecté s'il est créé par un magicien de haut niveau. Si l'"or" est frappé durement par un objet de fer pur, il existe une petite chance pour qu'il retrouve aussitôt son état naturel - en fonction du composant matériel utilisé pour le créer. Si une citrine de 25 po est réduite en poudre et répandue sur le métal au moment de l'incantation, la chance qu'il retrouve son état naturel au contact du fer est de 30 %. Elle n'est que de 25 % si on utilise un morceau d'ambre de 50 po, de 10 % avec une topaze de 250 po et de 1 % dans le cas d'une topaze orientale (corundum) de 500 po.



Oubli (Enchantement/Charme)
Portée: 30 pas
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Ann.

Grâce à ce sort, le magicien fait perdre aux créatures se trouvant dans la zone d'effet tout souvenir du round précédent (la minute précédant l'incantation). Tous les trois niveaux d'expérience du lanceur, une minute supplémentaire est oubliée. Cet effet n'annule pas les *charmes, suggestions, quêtes magiques, quêtes religieuses* ou autres sorts similaires, mais il est possible que la victime oublie l'identité de la personne ayant placé cette magie sur lui. Une à quatre créatures peuvent être affectées, au choix du magicien. S'il n'y a qu'une seule cible, celle-ci fait son jet de protection avec une pénalité de -2. Deux cibles ont une pénalité de -1 au JP. Trois ou quatre cibles lancent un JP normal. Tous les jets de protection sont ajustés en fonction de la Sagesse. Un sort de prêtre de *guérison* ou de *restauration*, s'il est lancé dans ce but, restaurera les souvenirs perdus, de même qu'un *souhait* ou un *souhait mineur*. Il n'existe aucun autre moyen de les recouvrer.

Peur (Enchantement/Charme)
Portée: 30 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Rayon de 15 pieds
Jet de Protection: Spécial

Ce sort amène les créatures ayant moins de 6 niveaux ou Dés de Vie à tomber dans des accès de violents tremblements. Les victimes apeurées ont un ajustement à la réaction de -2 et risquent de lâcher les objets qu'elles tiennent en main. Acculées, elles combattent mais ont une pénalité de -1 sur leurs tirages d'attaques, de dégâts et leurs jets de protection.

Seuls les elfes, les demi-elfes et les prêtres bénéficient d'un jet de protection contre ce sort. Il est à noter qu'il n'a aucun effet sur les morts-vivants (squelettes, zombies, goules et autres), ni sur les créatures des plans inférieurs ou supérieurs.

Le composant matériel utilisé est un morceau d'os provenant de l'un des morts-vivants suivants: squelette, zombie, goule, ghast, momie.

Piège de Léomund (Illusion/Fantasme)
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 3 rounds
Zone d'Effet: Objet touché
Jet de Protection: Aucun

Ce faux piège est conçu pour abuser un voleur ou autre personnage tentant de piller les biens du magicien. Celui-ci place son sort sur un petit mécanisme ou dispositif tel que serrure, gond, loquet, couvercle à vis, cliquet, etc. Tout personnage pouvant détecter des pièges ou utilisant un sort ou un objet permettant de le faire, sera certain à 100 % de la présence d'un piège. Celui-ci est bien entendu illusoire et, s'il est déclenché, rien ne se produit: son but principal est d'effrayer les voleurs ou de leur faire perdre un temps précieux.

Le composant matériel du sort est un morceau de pyrite de fer amené en contact avec l'objet devant être piégé, tandis que celui-ci est saupoudré d'une poussière spéciale dont la préparation revient à 200 po. Si un autre *piège de Léomund* se trouve dans les 50 pieds au moment de l'incantation, le sort est gâché.

Poches Profondes (Altération/Enchantement)
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 12 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: 1 vêtement
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de préparer un vêtement afin de lui permettre de contenir beaucoup plus qu'il ne le pourrait normalement. Une robe de belle étoffe, finement ouvragée, (d'une valeur d'au moins 50 po), est munie de nombreuses poches de la taille d'une main. Il en faut un nombre minimum d'une douzaine. Le sort de *poches profondes* permet alors à l'une d'elles de contenir un poids de 100 livres (un volume de cinq pieds cubiques) comme s'il n'en faisait que 10. On ne distingue aucun renflement à l'emplacement de cette poche spéciale. Au moment de l'incantation, le magicien peut aussi choisir d'avoir 10 poches contenant chacune 10 livres (volume de 1/2 pied cubique). Si la robe possède 100 poches ou plus (valeur: 200 po minimum), on peut permettre à 100 poches de contenir chacune 1 livre (volume de 1/6 de pied cubique). Chaque poche spéciale est en fait un espace extradimensionnel.

Si la durée du sort expire tandis que les poches enchantées sont encore pleines ou si une *dissipation de la magie* est lancée avec succès sur le vêtement, tout ce que contenaient les poches apparaît immédiatement autour du magicien et tombe à terre. Il est possible au lanceur du sort de vider toutes ses poches par un seul mot de commande.

En plus du vêtement, qui est réutilisable, les composants matériels de ce sort sont une petite aiguille d'or et une bande de belle étoffe, torsadée une fois et aux extrémités nouées.

Poussière Scintillante (Conjuration)
Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Spécial

Ce sort crée un nuage de particules dorées scintillantes dans sa zone d'effet. Les créatures qui s'y trouvent doivent lancer un jet de protection contre les sorts sous peine d'être aveuglées (pénalité de -4 sur les tirages d'attaques, les jets de protection et la Classe d'Armure) pendant 1d4 +1 rounds. De plus, toutes sont couvertes de poussière, laquelle ne peut être chassée et continue d'étinceler jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Il est à noter que cet effet révèle la présence de créatures invisibles. La poussière disparaît au bout de 1d4 rounds plus un round par niveau du lanceur du sort. Une *poussière scintillante* lancée par un magicien de niveau 3 demeurerait donc active durant quatre à sept rounds.

Le composant matériel est un morceau de mica.

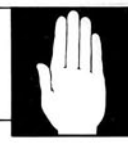
Protection contre les Tours Mineurs (Abjuration)
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: 5 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: Créature ou objet touché
Jet de Protection: Aucun

En lançant ce sort, le magicien confère l'immunité contre les effets des tours mineurs lancés par les autres magiciens, les apprentis ou les créatures utilisant le sort *tour mineur*. Le sort protège son lanceur, ou l'objet ou la personne qu'il touche (par exemple un livre de sort, ou un tiroir contenant des composants matériels). Tout tour mineur lancé sur la personne ou l'objet se dissipe avec un bruit audible de bouchon qui saute.Ce sort est souvent utilisé par les magiciens ayant des apprentis malicieux ou par ceux qui préfèrent que leurs apprentis utilisent l'huile de coude plutôt que la magie pour faire le ménage. Toute cible non-consentante du sort doit être touchée (par un tirage d'attaque) et bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour résister à ses effets.

Pyrotechnie (Altération)
Portée: 120 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 source de feu (spéciale)
Jet de Protection: Aucun

Un sort de pyrotechnie se sert d'une source de feu existante pour produire l'un des deux effets suivants, au choix du magicien. Il peut tout d'abord engendrer une explosion de couleurs flamboyantes, feux d'artifices aériens ne durant qu'un round. Cet effet aveugle temporairement toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet, sous celle-ci, ou même à moins de 120 pieds d'elle - à condition que leur vision de l'explosion ne soit pas obstruée. Les créatures assistant à cet effet sont aveuglées pour 1d4 + 1 rounds à moins qu'elles ne réussissent un jet de protection contre les sorts. Les feux d'artifices emplissent un volume dix fois plus grand que celui de la source de feu originale.

Ce sort peut aussi créer à partir de la source une colonne de fumée épaisse et tortueuse, formant un nuage asphyxiant qui demeurera actif pendant un round par niveau d'expérience du magicien. Il couvre un



volume grossièrement sphérique, s'élevant du sol (ou épousant la forme d'un lieu clos) empêchant toute vision au-delà de deux pieds. La fumée emplit un volume 100 fois supérieur à celui de la source de feu. Toutes les créatures s'y trouvant prises doivent réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de se voir infliger une pénalité de -2 sur tous les tirages de combat et la Classe d'Armure.

Le sort utilise une source de feu circonscrite dans un cube de 20 pieds d'arête qui est immédiatement anéantie. Un feu extrêmement important pourrait n'être que partiellement éteint. Ce sort n'éteint pas les feux magiques, mais un élémental de feu utilisé comme source reçoit 1 point de dégâts par niveau du magicien.



Rayon d'Affaiblissement (Enchantement/Charme)

Portée: 10 pas + 5 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Grâce à un rayon *d'affaiblissement,* le magicien affaiblit un adversaire, amenuisant sa Force et par là même les attaques reposant sur celle-ci. Humains, demi-humains et humanoïdes de taille humaine ou plus petits sont réduits à une Force effective de 5, perdant tous leurs bonus de Force et souffrant d'une pénalité de -2 sur les tirages d'attaque et de -1 sur les tirages de dégâts. Les autres créatures souffrent aussi d'une pénalité de -2 sur leurs tirages d'attaque. Elles ont de plus une pénalité de -1 sur chaque dé de dégâts qu'elles infligent (mais aucun dé ne saurait infliger moins de 1 point). Votre MD déterminera les autres effets éventuels, en fonction de la créature affectée. Si la victime réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet. Il n'affecte pas les bonus de combat dûs aux objets magiques, et ceux qui confèrent une Force exceptionnelle fonctionnent normalement.

Rire Hideux et Incontrôlable de Tasha (Enchantement/Charme)

Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 3 + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature ou plus, dans un cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection: Ann.

La victime de ce sort trouve incroyablement drôle tout ce qu'elle voit. L'effet n'est pas immédiat, et la créature ne ressent qu'une légère démangeaison lors du round d'incantation. Au round suivant, elle commence à sourire, puis à caqueter, souffler, renifler, pouffer, rire franchement, se tordre et enfin se jeter à terre, en proie à un fou-rire hideux et incontrôlable. Bien que cette hilarité magique ne dure qu'un round, le suivant doit être passé à se relever, et la victime perd 2 points de Force (ou souffre d'une pénalité de -2 sur ses tirages d'attaque et de dégâts) pendant tout le reste de la durée du sort.

Le jet de protection contre les sorts est modifié par l'Intelligence de la créature. Celles dont l'Intelligence est de 4 ou moins (semi-intelligentes) ne sont absolument pas affectées. Une Intelligence de 5-7 (basse) permet un jet de protection avec une pénalité de -6. Les créatures ayant une Intelligence de 8-12 (moyen à très intelligent) font leur JP à -4. Une Intelligence de 13-14 (haute) réduit cette pénalité à -2. Ceux dont l'Intelligence est égale à 15 ou plus lancent des jets de protection normaux.

Le lanceur du sort peut affecter une créature pour trois niveaux d'expérience qu'il possède - une au niveau 3, 2 au niveau 6, 3 au niveau 9, etc. Tous les êtres affectés ne doivent pas se trouver à plus de 30 pieds les unes des autres.

Les composants matériels de ce sort sont une petite plume et de minuscules tartes à la crème. Tandis que la première est agitée d'une main, les secondes sont jetées sur les victimes du sort.

Sphère Enflammée (Evocation)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Sphère de 3 pieds de rayon
Jet de Protection: Ann.

Un sort de *sphère enflammée* crée un globe de feu ardent à 10 pas ou moins du lanceur du sort. Cette sphère commence à rouler dans la direction que lui indique son créateur, à la vitesse de 30 pieds par round. Elle peut rouler par-dessus les barrières mesurant moins de 4 pieds - telles que meubles, murets, etc. Les substances inflammables brûlent au contact de la sphère. Les créatures qui la touchent doivent réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de recevoir 2d4 points de dégâts du feu. Celles qui se trouvent à moins de cinq pieds de la surface de la sphère doivent aussi réussir leur JP, sous peine de recevoir 1d4 points de dégâts dûs à la chaleur. Un jet de protection réussi permet de ne recevoir aucun dégât. Le MD pourra ajuster le JP s'il juge qu'il y a peu ou pas de place pour éviter la sphère.

Celle-ci se déplace tant que son créateur la dirige activement. Sinon, elle demeure immobile, toujours enflammée. Il est possible de l'éteindre comme n'importe quel feu normal de la même taille. La surface de la sphère a une consistence spongieuse, molle, et ne cause donc de dégâts que par sa flamme. Elle ne peut écarter des créatures non-consentantes ni défoncer de grands obstacles.

Les composants matériels sont un peu de suif, une pincée de soufre et un saupoudrage de limaille de fer.

Surdité (Illusion/Fantasme)

Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Le sort de *surdité* rend sa victime incapable d'entendre le moindre bruit. Elle bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Toute créature affectée a un malus de -1 sur ses tirages de surprise, à moins que ses autres sens ne soient exceptionnellement aiguisés. Les magiciens assourdis ont 20 % de chances de lancer incorrectement tout sort possédant une composante verbale. Cette *surdité* ne peut être annulée que par une *dissipation de la magie* ou par la volonté du magicien l'ayant causée.

Le composant matériel de ce sort est un peu de cire d'abeille.

Ténèbres (Rayon de 15 pieds) (Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Rayon de 15 pieds
Jet de Protection: Aucun

Ce sort cause une obscurité totale et impénétrable dans sa zone d'effet. L'infravision n'y est d'aucune utilité. Ni les lumières normales, ni les lumières magiques ne fonctionnent, à moins qu'un sort de *lumière* ou de *lumière continuelle* ne soit utilisé. Dans le premier cas, le sort de *ténèbres* est annulé par la *lumière* et vice versa.

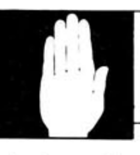
Les composants matériels de ce sort sont un morceau de fourrure de chauve-souris et soit une goutte de poix, soit un morceau de charbon.

Toile d'Araignée (Evocation)

Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 2 tours/niveau
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Ann. ou 1/2

Un sort de *toile d'araignée* crée une masse faite de nombreuses épaisseurs de fils solides et gluants semblable à des toiles d'araignées, mais bien plus grande et solide. Cette masse doit être ancrée en au moins deux points solides et diamétralement opposés - sol et plafond, murs opposés, etc., faute de quoi elle s'effondre sur elle-même et disparaît.

Le sort couvre une zone maximale de huit cubes de 10' d'arête. Les toiles doivent être



épaisses d'au moins 10' ; il est ainsi possible de créer une masse de 40 pieds de haut, 20 pieds de large et 10 pieds d'épaisseur. Les créatures prises dans la toile, ou la touchant, sont emprisonnées par ses fibres gluantes.

Quiconque se trouvant dans la zone d'effet au moment où le sort prend effet doit lancer un jet de protection contre les sorts avec une pénalité de -2. En cas de réussite, deux choses ont pu se produire. Si la créature a la possibilité matérielle de quitter la zone, on suppose qu'elle a effectué un bond pour se mettre hors de danger. S'il n'y a pas de place pour s'échapper, la toile n'a que la moitié de sa force normale. Les créatures possédant une Force inférieure à 13 (7 si la toile n'a que la moitié de sa force) sont emprisonnées jusqu'à ce que d'autres les libèrent, ou que le sort prenne fin. Les tirs de projectiles sont généralement inefficaces contre des créatures prises dans une *toile d'araignée.*

Les créatures dont la force se situe entre 13 et 17 peuvent traverser un pied de toile par round. Celle dont la Force est de 18 ou plus peuvent traverser deux pieds de toile par round. Si la toile n'a que la moitié de sa force normale, ces vitesses sont doublées. (Une grande masse est ici l'équivalent d'une grande force: les créatures extrêmement massives remarquent à peine les *toiles d'araignée*). Les créatures à la fois fortes et énormes peuvent traverser 10 pieds de toile par round.

De plus, les fils d'un sort de *toile d'araignée* sont inflammables. Une *épée flamboyante* magique peut les chasser avec la même efficacité qu'une main balaie les toiles d'araignées normales. Tout feu - torche, huile enflammée, *épée flamboyante,* etc. - peut les enflammer et les faire brûler en un seul round. Toutes les créatures emprisonnées dans une *toile d'araignée* enflammée se voient infliger 2d4 points de dégâts par les flammes. Celles qui sont libres de toute entrave ne sont pas blessées.

Le composant matériel de ce sort est un morceau de toile d'araignée normale.

Vent Murmurant (Altération, Fantasme)

Portée : 1/3 lieue/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Rayon de 2 pieds
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut soit envoyer un message, soit produire un effet sonore désiré. Le vent murmurant peut franchir un tiers de lieue au-dessus du sol pour chaque niveau de son créateur, passant aussi inaperçu qu'un simple zéphyr, avant d'atteindre son but. Il communique alors son message murmuré, ou autre son. Il est à noter que le message est transmis, qu'il y ait ou non quelqu'un pour le recevoir. Par la suite, le vent se dissipe. Le magicien peut faire délivrer ainsi un message long au maximum de 25 mots, produire d'autres sons pendant un round, ou faire simplement passer le vent murmurant pour une légère vibration de l'air produisant une faible susurration. Il peut faire voyager le vent à la vitesse d'un tiers de lieue par heure au minimum,et d'un tiers de lieue par tour au maximum. Lorsque le sort atteint son objectif, il forme un tourbillon et demeure ainsi jusqu'à ce que le message soit délivré. Comme dans le cas d'une *bouche magique*, aucun sort ne peut être lancé par l'intermédiaire du *vent murmurant.*

Verrou de Magicien (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 30 pieds carrés/niveau
Jet de Protection: Aucun

Un sort de *verrou de magicien* lancé sur une porte, un coffre, ou un dispositif d'ouverture quelconque le verrouille magiquement. Le lanceur du sort peut passer outre son propre verrou sans l'affecter. La porte ou l'objet ne peut sinon être ouvert que par défonçage, par une *dissipation de la magie* réussie, par un sort de *déblocage* ou par un magicien possédant au moins 4 niveaux de plus que celui qui a posé le verrou. Il est à noter que les deux dernières méthodes ne suppriment pas le *verrou de magicien* mais se contentent d'en annuler l'effet pour une durée fixée: environ un tour. Les créatures venant des autres plans ne peuvent passer outre un *verrou de magicien* comme ils le font pour un *blocage de passage* (voir la description de ce sort).



Sorts de Troisième Niveau

Alignement d'Emprunt (Altération)

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Le lanceur du sort
Jet de Protection : Ann.

Grâce à ce sort, le magicien masque son propre alignement en y substituant celui d'une créature de son choix se trouvant dans un rayon de 30 pieds au moment du lancement du sort. Cette créature doit posséder une Intelligence supérieure à l'Intelligence animale pour que le sort fonctionne; son propre alignement demeure inchangé. Elle bénéficie d'un jet de protection contre les sorts: en cas de réussite, le sort échoue ; dans le cas contraire, tout sort de *connaissance des alignements* lancé par la suite sur le magicien ne révèle que son alignement d'emprunt. Il est à noter que des sorts de *détection du mal* ou de *détection du bien* détectent eux aussi l'aura d'emprunt. La créature dont l'aura a été empruntée irradie la magie,mais le magicien n'irradie de magie, qu'aux yeux de cette créature. S'il lance son *alignement d'emprunt* en conjonction avec une *apparence altérée* ou un *changement d'apparence,* sa classe peut être totalement masquée - à condition qu'il soit assez malin pour ne pas trahir son déguisement.

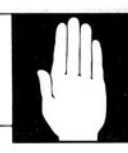
Boule de Feu (Evocation)

Portée : 10 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet: Rayon de 20 pieds
Jet de Protection : 1/2

Une boule de feu est une explosion de flammes qui détonne avec un bruit sourd et inflige des dégâts proportionnels au niveau du magicien l'ayant lancée - 1d6 points de dégâts par niveau (jusqu'à un maximum de 10d6). L'explosion ne crée que peu de pression et se conforme généralement à la forme de la pièce dans laquelle elle a lieu. La boule de feu emplit une zone égale à son volume sphérique normal (grossièrement 33.000 pieds cubiques - 33 cubes de 10' d'arête). En plus d'infliger des dégâts aux créatures, la boule de feu enflamme tous les matériaux combustibles se trouvant dans son rayon d'effet. Sa chaleur peut faire fondre des métaux mous comme l'or, le cuivre, l'argent, etc. Les objets exposés doivent réussir un jet de protection contre le feu magique sous peine d'être détruits. Ceux qui se trouvent en possession d'une créature ayant réussi son propre JP ne sont pas affectés par le sort.

Le magicien désigne une direction du doigt et dit la distance (longueur et hauteur) à laquelle doit exploser la boule de feu. Une lueur jaillit de son doigt et, à moins de frapper un corps ou une barrière solide avant d'atteindre la distance spécifiée, éclot en une boule de feu (un impact prématuré déclenche l'explosion immédiatement). Les créatures qui ratent leur jet de protection reçoivent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui le réussissent ont partiellement évité le choc en se jetant à terre ou en sautant de côté, aussi ne reçoivent-elles que la moitié des dégâts (c'est le MD qui détermine ceux-ci: chaque créature affectée en reçoit soit la totalité, soit la moitié, arrondie à l'entier inférieur - selon qu'elles ont ou non réussi leur JP).

Le composant matériel de ce sort est une



petite boule de guano de chauve-souris et de soufre.

Cabane de Léomund (Altération)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Sphère de 15 pieds de diamètre
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le magicien crée autour de sa personne une sphère de force opaque immobile, de la couleur qu'il désire. La moitié de cette sphère se déploie au-dessus du sol, l'autre hémisphère est sous le niveau du sol. Un maximum de sept autres créatures de taille humaine peuvent pénétrer dans la cabane en compagnie de son créateur. Toutes ont la possibilité d'y entrer et d'en sortir sans altérer le sort. Si c'est le magicien qui sort de la cabane, celle-ci se dissipe.

La température au sein de la cabane est de 20° C si la température extérieure est comprise entre -20° C et 40° C. Une température extérieure inférieure à -20° ou supérieure à 40° diminue ou augmente la température interne de un degré par degré en plus ou en moins. La cabane protège de plus contre les éléments tels que pluie, poussière, tempêtes de sable, etc. Elle peut résister sans mal à tout vent plus faible qu'un ouragan. Un souffle plus puissant la détruit.

L'intérieur de la cabane est un hémisphère ; le magicien peut l'illuminer faiblement ou la plonger dans l'obscurité à son gré. Il est à noter que bien que le champ de force soit opaque de l'extérieur, il est transparent de l'intérieur. Les projectiles, les armes et la plupart des sorts peuvent traverser la cabane sans l'affecter - bien que ses occupants soient invisibles de l'extérieur. Il est possible de dissiper ce sort.

Le composant matériel est une petite perle de cristal qui se brise lorsque la durée du sort expire ou lorsque la cabane est dissipée.

Calligraphie Illusoire (Illusion/Fantasme)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Créature lisant la calligraphie
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au magicien d'écrire des instructions ou d'autres renseignements sur un parchemin, une feuille de papier, etc. La calligraphie illusoire ressemble à une forme d'écriture magique ou étrangère. Seule la personne (ou les personnes) à laquelle le texte est destiné pourra le lire. Un illusionniste en reconnaîtra la nature.

Les créatures non-autorisées observant la calligraphie doivent lancer un jet de protection contre les sorts. La réussite signifie qu'elles peuvent détourner les yeux en ne ressentant qu'une légère désorientation. L'échec les rend vulnérables à une suggestion implantée dans la calligraphie par le magicien. Celle-ci doit pouvoir être exécutée en moins de trois tours. La suggestion pourrait être par exemple de fermer le livre et de partir, ou d'oublier l'existence du livre. Une *dissipation de la magie* réussie enlève la calligraphie illusoire, mais une tentative ratée efface l'intégralité des écritures. Le texte dissimulé peut être lu en combinant *vision véritable* et, selon les cas, *lecture de la magie* ou *compréhension des langues.*

Le composant matériel est une encre à base de plomb devant être spécialement fabriquée par un alchimiste, à un prix d'au moins 300 po par utilisation.

Clairaudience (Divination)

Portée : Spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Le sort de *clairaudience* permet au magicien de se concentrer sur un endroit et d'entendre dans son esprit tous les bruits dans un rayon de 60 pieds autour du centre du sort. La distance n'a aucune importance, mais l'endroit doit être connu (familier au magicien ou de localisation évidente : derrière une porte, de l'autre côté d'un angle, dans un bouquet d'arbres, etc.). Seuls les sons normalement perceptibles par le magicien lui sont transmis par ce sort. Une mince épaisseur de plomb ou certaines protections magiques en empêchent le fonctionnement - le magicien se rend alors compte que son sort est bloqué. Il est à noter que la *clairaudience* ne fonctionne que dans le plan d'existence où se trouve le magicien. Elle crée un capteur sensoriel invisible (voir l'utilisation d'une *boule de cristal)* qui peut être dissipé magiquement.

Le composant matériel est une petite corne valant au moins 100 po.

Clairvoyance (Divination)

Portée : Spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Similaire au sort de *clairaudience,* celui-ci permet au magicien de voir en esprit tout ce qui se trouve dans son champ de vision depuis le centre du sort. La distance n'a aucune importance mais l'endroit doit être connu par le magicien - familier ou de localisation évidente. La lumière a de plus son importance, le sort ne permettant pas d'utiliser l'infravision ni aucun moyen magique d'amélioration de la vue (voir l'utilisation d'*yeux de l'aigle,* etc.). Si la zone est plongée dans des ténèbres magiques, elle demeure impénétrable ; si son obscurité est naturelle, seul un rayon de 10 pieds à partir du centre de la zone d'effet est révélé ; dans les autres cas, le sort expose la totalité du champ de vision du magicien, en fonction de la luminosité de l'endroit. Une mince épaisseur de plomb ou certaines protections magiques empêchent le sort de *clairvoyance.* Le magicien se rend alors compte que son sort est bloqué. Celui-ci crée un capteur sensoriel invisible, comme le ferait une *boule de cristal* et qui peut être dissipé. Il ne fonctionne que sur le plan d'existence où se trouve le magicien.

Le composant matériel est une pincée de glande pinéale réduite en poudre.

Clignotement (Altération)

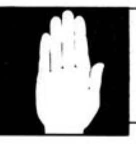
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Le lanceur du sort
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien fait "clignoter" sa forme matérielle d'un point à un autre, dans une direction et à un moment aléatoires. Cela signifie que les attaques effectuées contre lui sont automatiquement ratées si l'initiative indique qu'elles se produisent après le clignotement.

Lors de chaque round d'effet du sort, le magicien lance 2d4 pour déterminer le moment du clignotement - le résultat lui sert d'initiative pour ce round. Il disparait et réapparait instantanément, à 10 pieds de sa position précédente. La direction est déterminée par 1d8 : 1 = avant droit, 2 = droite, 3 = arrière droit, 4 = arrière, 5 = arrière gauche, 6 = gauche, 7 = avant gauche, 8 = avant. Le lanceur du sort ne peut réapparaître dans un endroit occupé par un objet solide: si le tirage indique que c'est le cas, lancez à nouveau le dé de direction. Les objets pouvant être déplacés et dont la taille et la masse sont comparables à celles du lanceur du sort sont poussés de côté lorsque celui-ci arrive sur eux. Si le clignotement est impossible, ailleurs que dans un objet fixe et solide, le magicien est alors emprisonné dans le plan Ethéré.

Durant chaque round de clignotement, le magicien ne peut être attaqué que par les adversaires ayant gagné l'initiative, ou par ceux pouvant frapper aux deux endroits en même temps (à l'aide d'un souffle, d'une *boule de feu,* ou attaque de zone similaire). Les adversaires disposant d'attaques multiples ou se trouvant sous l'effet d'un sort de *hâte* (ou d'une magie similaire) peuvent souvent frapper assez tôt pour porter au moins une attaque contre le magicien.

Si celui-ci ne porte pas son attaque avant le clignotement, le délai de 2d4 précédant celui-ci est ajouté au 1d10 normal d'initiative (ce qui amènera probablement le magicien à attaquer en fin de round). S'il décide au contraire de frapper avant le clignotement, il doit l'annoncer avant de tirer 2d4 pour celui-ci et 1d10 d'initiative. Il compare alors les deux résultats, en espérant que le second soit inférieur au premier (s'il désire frapper avant de clignoter, les deux résultats ne sont pas ajoutés). Si c'est le cas, il porte son attaque à son tour d'initiative et clignote au moment indiqué par les 2d4. Si le clignotement se produit avant l'attaque, celle-ci doit tout de même



être portée, même si le magicien se trouve alors face à une direction dans laquelle il ne dispose d'aucune cible.

Conjuration de Monstres I (Conjuration)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Durant le round qui suit le lancement de ce sort, le magicien conjure 2d4 monstres de niveau 1 (sélectionnés par le MD dans ses tables de rencontres de monstres de niveau 1). Ceux-ci apparaissent dans une zone choisie par le magicien, dans la limite de la portée du sort. Ils attaquent au mieux de leurs capacités les ennemis du lanceur de sort, jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, qu'ils soient abattus, ou que la durée du sort expire. Ces créatures n'effectuent aucun tirage de moral mais disparaissent lorsqu'ils sont abattus. Il est à noter qu'en l'absence d'ennemi à combattre, les monstres peuvent accomplir d'autres tâches pour le compte du magicien, dans la limite de leurs possibilités et si celui-ci est capable de communiquer avec eux.

On raconte qu'en de très rares occasions, des aventuriers ont disparu, conjurés par de puissants magiciens utilisant ce sort. Les créatures conjurées se souviennent de tous les détails de leur aventure.

Les composants matériels sont un petit sac et une petite chandelle (allumée ou non).

Dissipation de la Magie (Abjuration)

Portée : 120 pas
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection : Aucun

Un magicien lançant ce sort a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie se trouvant dans la zone d'effet, de la façon suivante :
Premièrement, la *dissipation* annule les sorts et les effets similaires à des sorts, y compris ceux produits par des objets ou par les capacités innées de créatures. Deuxièmement, elle en annule le lancement ou l'utilisation dans sa zone d'effet, au moment où elle est lancée. Troisièmement, elle détruit les potions magiques (qui sont considérées comme enchantées au niveau 12).

Chaque effet ou potion se trouvant dans la zone d'effet fait l'objet d'un tirage pour connaître le résultat du sort. Le magicien est toujours capable de dissiper sa propre magie. Dans les autres cas, ses chances sont fonction de la différence entre son niveau et celui de l'effet à dissiper. Le pourcentage de base est 50 % (11 ou plus sur 1d20 pour dissiper). Si le magicien est de niveau supérieur à celui du créateur de l'effet, la différence est enlevée au chiffre devant être obtenu sur 1d20 pour réussir la dissipation (ce qui rend la dissipation plus probable) ; dans le cas inverse, la différence est ajoutée à ce chiffre (ce qui rend la dissipation plus difficile). Un résultat de 20 est toujours un succès. Un résultat de 1 toujours un échec. Ainsi, si le magicien possède 10 niveaux de plus que le créateur du sort, seul un résultat de 1 pourra empêcher la dissipation.

Un sort de *dissipation de la magie* n'affectera pas un objet enchanté spécialement, tel que scroll, anneau, bâton, bâtonnet, baguette, objet magique divers, arme, bouclier ou armure, à moins d'être lancé directement sur lui. Ceci empêche l'objet de fonctionner pendant 1d4 rounds. Si l'objet est utilisé par une créature, celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour éviter l'effet. Sinon, la dissipation est automatique. Un passage dimensionnel (tel qu'un *sac de contenance*) rendu non-opérationnel se ferme temporairement. Il est à noter que les propriétés physiques des objets sont inchangées. Une épée magique non-opérationnelle est toujours une épée.

Les artefacts et les reliques ne sont pas sujets à ce sort. Certains de leurs effets pourront cependant l'être, si le MD l'autorise.

Il est à noter que ce sort peut être très efficace s'il est utilisé contre des créatures charmées ou pareillement asservies magiquement. Certains sorts et effets ne peuvent être dissipés. Cette information figure dans leur description.

Résumé des effets d'une dissipation de la magie

Source de l'Effet	Résiste Comme	Résultat de la dissipation
Le lanceur du sort	Rien	Dissipation automatique
Autre magicien/ capacité naturelle	Niveau/Dés de Vie du lanceur	Effet annulé
Baguette	Niveau 6	*
Bâton	Niveau 8	*
Potion	Niveau 12	Potion détruite
Autre magie	Niveau 12, sauf cas spécial	*
Artefact	Décision du MD	Décision du MD

* Effet annulé ; si la dissipation est lancée directement sur l'objet, celui-ci devient non-opérationnel pendant 1d4 rounds

Eclair (Evocation)

Portée : 40 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : 1/2

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien libère une puissante décharge électrique infligeant 1d6 points de dégâts par niveau d'expérience qu'il possède (jusqu'à un maximum de 10d6) à chaque créature se trouvant dans la zone d'effet. Un jet de protection contre les sorts réussi, réduit ces dégâts de moitié (arrondir à l'entier inférieur). L'éclair naît à une distance et à une hauteur déterminées par le magicien et se propage en ligne droite (Exemple: si un éclair de 40 pieds était lancé à 180 pieds du magicien, son extrémité opposée atteindrait 220 pieds (180 + 40). L'éclair pourra enflammer des matières combustibles, défoncer des portes en bois, faire éclater jusqu'à 1/2 pied de pierre au maximum et faire fondre les métaux possédant un point de fusion assez bas (plomb, or, cuivre, argent, bronze). Un jet de protection contre les sorts doit être lancé pour les objects recevant la pleine force de l'éclair (voir le sort de *boule de feu*). Si les dégâts causés à un obstacle brisent celui-ci (c'est à dire que le JP est raté), l'éclair continue sa course. Un éclair peut traverser un pouce de bois ou un demi pouce de pierre par niveau du lanceur du sort, jusqu'à des maximums de un pied de bois et un demi pied de pierre.
La zone d'effet de l'éclair est choisie par son créateur: il peut s'agit soit d'un éclair fourchu large de 10 pieds et long de 40, soit d'un éclair unique large de cinq pieds et long de 80. Si l'éclair rencontre un obstacle solide qu'il ne peut franchir, comme un mur de pierre, il rebondit vers le magicien, et ne s'arrête qu'après avoir atteint sa longueur maximale.

Exemple: le magicien fait commencer un éclair de 80 pieds de long à une distance de 40 pieds mais l'éclair rencontre un mur de pierre à 50 pieds. Il franchit donc 10 pieds, frappe le mur, puis rebondit sur une longueur de 70 pieds vers son créateur - lequel ne se trouve qu'à 50 pieds du mur et est donc frappé par son propre sort.

Le MD pourra autoriser que les éclairs soient réfléchis. Ceux-ci, lorsqu'ils rencontrent une surface solide, rebondissent selon un angle égal et opposé à celui qu'ils avaient en arrivant (tout comme la lumière est reflétée par un miroir). Une créature se trouvant plusieurs fois sur le chemin d'un même éclair doit lancer un jet de protection chaque fois qu'elle est touchée. Cependant, elle reçoit soit les dégâts complets (si l'un des JPs est râté) soit à moitié du total (si tous les JPs sont réussis).

Les composants matériels de ce sort sont un morceau de fourrure et un bâtonnet d'ambre, de cristal ou de verre.

Flèche Enflammée (Conjuration)

Portée : 30 pas + 10 pas/niveau



Composantes : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort a deux effets différents. Le magicien peut tout d'abord transformer des flèches ou carreaux d'arbalètes normaux en projectiles magiques enflammés, pendant un round. Les projectiles doivent être encochés et tirés juste après le lancement du sort. S'ils n'ont pas été relâchés au bout d'un round, ils sont détruits par la magie. Le magicien peut affecter 10 flèches ou carreaux tous les 5 niveaux d'expérience qu'il possède. Chaque flèche inflige des dégâts normaux plus 1 point de dégâts du feu à toute créature frappée. Elle peut aussi déclencher des incendies. Cette version du sort est le plus souvent utilisée au cours de grandes batailles.

La seconde permet au magicien de lancer des éclairs flamboyants sur les adversaires se trouvant à portée. Chacun inflige 1d6 points de dégâts par perforation, plus 4d6 points de dégâts du feu. Si la créature réussit son jet de protection contre les sorts, elle ne reçoit que la moitié des dégâts dûs au feu. Le magicien peut lancer un éclair tous les cinq niveaux d'expérience (soient 2 au niveau 10, 3 au niveau 15, etc.). Les éclairs doivent être utilisés sur des créatures se trouvant devant le lanceur du sort, et n'étant pas distantes de plus de 20 pas les unes des autres.

Les composants matériels sont une goutte d'huile et un petit morceau de silex.

Force Spectrale (Illusion/Fantasme)

Portée : 60 pas + 1 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Cube de 40' d'arête + 1 cube de 10' d'arête par niveau
Jet de Protection : Spécial

La *force spectrale* crée une illusion possédant des composantes auditives, olfactives et thermiques. Elle est par ailleurs semblable au sort de *force fantasmatique renforcée.* Ce sort continue de faire effet pendant trois rounds après la fin de la concentration.

Forme Ectoplasmique (Altération/Illusion)

Portée : 0
Composantes : S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Le lanceur du sort
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le magicien et son équipement deviennent intangibles et ne sont plus sensibles qu'aux attaques magiques ou spéciales, notamment celles des armes + 1 ou plus et celles des créatures naturellement capables de frapper les êtres qui ne peuvent être blessées que par des armes magiques. La plupart des morts-vivants ignoreront une créature sous forme ectoplasmique, la prenant pour une apparation ou pour un spectre. Une liche ou un mort-vivant spécial pourra bénéficier d'un jet de protection contre les sorts pour reconnaître la nature de l'individu.

Tant que le sort est actif, le magicien peut passer au travers de petits trous ou d'ouvertures étroites, voire même de simples fissures, en emportant tout ce qu'il porte et tient en main. Il est cependant à noter qu'il ne peut voler sans l'aide d'autres moyens magiques. Aucune attaque n'est possible sous forme ectoplasmique, sauf contre les créatures existant dans le plan Ethéré (les attaques s'effectuent alors normalement, dans les deux sens). Une *dissipation de la magie* réussie force le magicien à reprendre sa forme normale. Il peut mettre fin au sort d'un seul mot.

Les composants matériels sont un morceau de gaze et une volute de fumée.

Hâte (Altération)

Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Cube de 40' d'arête, 1 créature/niveau
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, toutes les créatures affectées agissent au double de leur vitesse de déplacement et de leur nombre d'attaques normal. Leurs tirages d'initiative bénéficient d'un bonus de -2. Ainsi une créature se déplaçant à 6 et attaquant une fois par round, se déplacerait à 12 et attaquerait deux fois par round. Les effets des sorts et leur lancement ne sont pas accélérés. Le nombre de créatures pouvant être affectées est égal au niveau d'expérience du magicien: celles qui se trouvent le plus près du centre de la zone d'effet sont affectées par premier. Toutes les créatures affectées par la *hâte* doivent se trouver dans la zone choisie. Il est à noter que ce sort annule les effets de celui de *lenteur.* L'accélération des processus métaboliques fait vieillir d'un an tous les bénéficiaires du sort. Celui-ci ne peut être cumulé avec lui-même ou avec d'autres types de magie similaires.

Le composant matériel est une pelure de racine de réglisse.

Immobilisation des Morts-Vivants (Nécromancie)

Portée : 60 pieds
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1d3 morts-vivants
Jet de Protection : Ann.

Ce sort immobilise 1d3 morts-vivants dont les Dés de Vie totaux sont inférieurs ou égaux au niveau du magicien. Un seul sort ne saurait affecter plus de trois morts-vivants. Pendant l'incantation, le magicien vise un point se trouvant à portée du sort, les trois morts-vivants les plus proches de ce point sont considérés comme inclus dans la zone d'effet - à condition qu'il soient d'une part à portée du sort et d'autre part dans le champ de vision du magicien. Les morts-vivants dépourvus d'esprit (squelettes, zombis ou goules) sont affectés automatiquement par le sort. Les autres bénéficient d'un jet de protection contre la magie pour en éviter les effets. En cas d'échec du JP, les morts-vivants demeurent immobiles pour toute la durée du sort.

Les composants matériels sont une pincée de soufre et de l'ail réduit en poudre.

Immobilisation des Personnes (Enchantement/Charme)

Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : 1 à 4 personnes dans un cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection : Ann.

Ce sort immobilise de manière rigide 1d4 humains, demi-humains ou humanoïdes pendant dix rounds ou plus.

Le sort d'*immobilisation des personnes* affecte tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde, de taille humaine ou plus petit, notamment demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixes, orques, petites-gens, pixies, troglodytes et autres.

Le sort est centré sur un point sélectionné par le magicien et affecte les personnes choisies par lui, à l'intérieur de la zone d'effet. S'il est lancé sur trois ou quatre personnes, celles-ci font leur JP normalement. Deux personnes le font avec une pénalité de -1. Une seule personne avec une pénalité de -3. Les jets de protection sont ajustés en fonction de la Sagesse. Les créatures qui réussissent le leur ne sont pas affectées par le sort. Les morts-vivants ne peuvent être immobilisés.

Les êtres affectés par le sort ne peuvent bouger, ni parler, mais demeurent conscients des événement se déroulant autour l'eux et peuvent déclencher tout effet ne requérant ni parole, ni geste. Etre immobilisé n'empêche pas l'état d'une créature blessée, malade ou empoisonnée, d'empirer. Le lanceur du sort peut y mettre fin à tout moment, en prononçant un simple mort. La durée du sort est sans cela de 10 rounds au niveau 5, 12 au niveau 6, 14 au niveau 7, etc. Le composant matériel est un petit morceau de fer droit.

Infravision (Altération)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 2 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : La créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien permet au bénéficiaire de voir sans lumière jusqu'à 60 pieds, dans une obscurité normale. Il est à noter que les sources de lumière puissantes (feu, lanterne, torche, etc.) gênent cette infravision, qui ne fonctionne donc pas efficacement en leur présence. Les créatures invisibles ne peuvent être détectées par l'infravision!



Le composant matériel du sort est soit une pincée de carotte séchée, soit une agate.

Invisibilité (Rayon de 10 pieds)
(Illusion/Fantasme)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Rayon de 10 pieds autour de la créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort confère l'invisibilité à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 10 pieds de son bénéficiaire. L'équipement porté et les sources lumineuses sont incluses dans l'effet, mais toute lumière émise demeure visible. Le centre de l'effet se déplace avec le bénéficiaire du sort. Les différentes créatures affectées ne se voient pas entre elles. Toute créature sortant de la zone d'effet redevient visible. Celles qui y entrent après le lancement du sort ne deviennent pas invisibles. Les créatures affectées (à l'exception du bénéficiaire du sort), qui attaquent ne rompent le sort que pour elles-mêmes. Si c'est le bénéficiaire du sort qui attaque, l'invisibilité est rompue pour tous.

Les composants matériels sont les mêmes que ceux du sort d'invisibilité.

Langues (Altération)
Inversable
Portée : 0
Composantes : V, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Rayon de 30 pieds
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au magicien de parler et de comprendre un langage qu'il ne maîtrise pas, qu'il s'agisse d'une langue raciale, ou régionale. Ceci ne lui permet pas de parler avec les animaux. Il est compris de toutes les créatures du type considéré se trouvant à portée de voix, généralement 60 pieds. En aucune façon, le sort ne prédispose le sujet envers le magicien.

Celui-ci peut parler une langue additionnelle pour trois niveaux d'expérience qu'il possède. L'inverse du sort annule un sort de *langues 5* ou bien brouille toute communication verbale dans la zone d'effet.

Le composant matériel est un modèle réduit de zigourat en argile, qui s'effrite lorsque l'incantation est prononcée.

Lenteur (Altération)
Portée: 90 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: Cube de 40' d'arête, 1 créature/niveau
Jet de Protection: Ann.

Toutes les créatures affectées par un sort de *lenteur* se déplacent et attaquent à la moitié de leurs capacités normales. Ce sort annule une *hâte* ou une magie équivalente, mais n'affecte pas les créatures ralenties ou accélérées magiquement d'une autre façon. Les créatures ralenties ont une pénalité de +4 sur la Classe d'Armure, de -4 sur les tirages d'attaque, et tous leurs bonus de Dextérité sont annulés. La magie affecte un nombre de créatures égal au niveau du magicien, si elles se trouvent toutes dans la zone d'effet choisie (soit un volume cubique de 40 pieds d'arête, centré sur le lanceur du sort). Les créatures sont affectées par ordre de proximité du centre de la zone d'effet. Les jets de protection s'effectuent avec une pénalité de -4.

Le composant matériel est une goutte de mélasse.

Météores Minuscules de Melf
(Evocation, Altération)
Portée: 70 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: 1 cible par météore
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de lancer de petits globes de feu (un par niveau d'expérience qu'il possède), chacun explosant au moment de l'impact pour former une sphère d'un pied de diamètre, infligeant 1d4 points de dégâts à la créature touchée. Ils peuvent également enflammer des matériaux combustibles - même des planches épaisses. Les météores sont considérés comme des projectiles lancés par le magicien, avec un bonus de +2 sur ses tirages d'attaque et sans tenir compte d'aucune pénalité de distance. Les créatures se trouvant à moins de trois pieds de l'impact reçoivent un point de dégâts.

Le sort peut être lancé de deux manières différentes:

A) Le magicien lance cinq météores par round (voir la section « Initiative et Attaques Multiples », page 95).

B) Le magicien ne lance qu'un seul météore par round, mais il lui est possible d'accomplir alors d'autres actions, notamment utiliser un objet, se battre ou lancer d'autres sorts ; parmi ceux-ci, ceux qui réclament de la concentration le forcent néanmoins à renoncer au reste de ses météores. Si le magicien ne parvient pas à conserver le décompte mental des projectiles qui lui restent, on considère qu'il les a perdus involontairement.

Le sort s'achève lorsque son lanceur a projeté autant de météores qu'il possède de niveaux d'expérience, lorsqu'il oublie de lancer ceux qui lui restent, ou lorsqu'une *dissipation de la magie* est lancée sur lui avec succès.

Les composants nécessaires sont du salpêtre et du soufre dont on forme une perle en y ajoutant de la résine de pin. Le magicien doit également disposer d'un minuscule tube d'or. Celui-ci, compte-tenu de sa belle facture et de ses inscriptions magiques, ne coûte pas moins de 1.000 po mais il peut être réutilisé.

Monture Fantôme
(Conjuration/Fantasme)
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée une créature quasi-réelle, ressemblant à un cheval. La monture ne peut être utilisée que par son créateur ou par la personne pour laquelle celui-ci a effectué l'incantation. Une monture fantôme possède une tête et un corps noirs, une queue et une crinière grises, et des sabots couleur fumée, immatériels, qui ne font aucun bruit. Ses yeux sont laiteux. Elle ne combat pas mais tous les animaux normaux l'évitent. Seuls ceux de nature monstrueuse se résoudront à l'attaquer. La monture a une Classe d'Armure de 2 et 7 points de vie, +1 par niveau du magicien. Si elle perd tous ses points de vie, elle disparaît. La monture fantôme a une vitesse de déplacement de 4 par niveau de son créateur, jusqu'à un maximum de 48. Elle a ce qui semble être une selle et une bride. Elle peut porter son cavalier, plus 10 livres par niveau du magicien.

Selon le niveau de leur créateur, ces montures peuvent avoir des pouvoirs particuliers:

Niveau 8: la capacité de passer sans difficulté sur des terrains sablonneux, boueux ou même marécageux.

Niveau 10: la capacité de marcher sur l'eau comme s'il s'agissait de terre ferme et sèche.

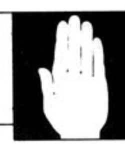
Niveau 12: la capacité de voyager dans les airs comme sur la terre, si bien que les crevasses et autres obstacles similaires peuvent être franchis en l'absence d'un pont. Il est cependant à noter que la monture ne peut réellement voler: le déplacement doit s'effectuer entre deux points d'altitude similaire.

Niveau 14: La capacité de se comporter comme un pégase; il vole alors à une vitesse de 48 par round, sur commande.

Il est à noter que toute monture d'un certain niveau possède les capacités de celles de niveau inférieur. Ainsi une monture de niveau 14 possède les capacités acquises aux niveaux 8, 10 et 12.

Mort Simulée (Nécromancie)
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: 1 heure + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: La créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Le magicien peut grâce à se sort se placer (ou placer toute créature dont les niveaux d'expérience ou les Dés de Vie sont inférieurs ou égaux aux siens) dans un état cataleptique



impossible à distinguer de la mort. Bien que la personne affectée puisse sentir, entendre et savoir ce qui se passe autour d'elle, sa vue et son toucher sont totalement anesthésiés. Elle ne sentira donc pas les blessures ou les coups qui pourront lui être infligés et n'aura aucune réaction. Elle recevra des dégâts réduits de moitié. Un individu sous l'influence de ce sort est de plus insensible au poison, à la paralysie et à l'absorption d'énergie. Un poison injecté ou introduit d'une manière ou d'une autre dans son organisme ne fera effet que lorsqu'il reprendra connaissance - cependant il bénéficie alors d'un jet de protection normal.

Il est à noter que seul un individu consentant peut être affecté par une *mort simulée.* Le lanceur du sort peut en interrompre les effets à volonté - et une *dissipation de la magie* réussie en fera autant - mais il faut un round complet aux fonctions vitales pour se rétablir.

Mur de Vent (Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: Zone de 10' de large et 5' de haut par niveau
Jet de Protection: Spécial

Ce sort fait surgir un rideau de vent invisible et vertical, épais de deux pieds et doté d'une force considérable - une forte brise capable de repousser tout oiseau plus petit qu'un aigle et d'arracher des papiers ou d'autres objets du même type d'entre des mains non-averties (si vous avez un doute, un jet de protection contre les sorts permettra de savoir si le sujet a maintenu sa prise). Les insectes normaux ne peuvent pas traverser une telle barrière. Lorsqu'ils sont pris dans un mur de vent, les objets non fixés (et même les vêtements) sont attirés vers le haut. Les flèches ou carreaux sont déviés et manquent leur cible, tandis que les pierres de fronde et autres projectiles souffrent d'une pénalité de -4 lors de leur première attaque et de -2 lors des suivantes. Les gaz, la plupart des souffles de dragons et les créatures sous forme gazeuse ne peuvent passer ce mur, bien qu'il ne constitue pas une barrière pour les créatures incorporelles.

Les composants matériels sont un petit éventail et une plume d'origine exotique.

Non-Détection (Abjuration)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: 1 créature ou 1 objet
Jet de Protection: Aucun

En lançant ce sort, le magicien rend la créature ou l'objet qu'il touche indétectable par les sorts de divination tels que *clairaudience, clairvoyance, localisation d'un objet, ESP* et par les sorts de détection (sauf *la détection des pièges).* Il empêche également la localisation par des objets magiques tels que *boules de cristal* ou *médaillons d'ESP.* Il n'affecte ni le sort de *connaissance des alignements* ni la capacité des créatures intelligentes de haut niveau de détecter des créatures invisibles. Dans le cas où une divination est tentée, le magicien qui a lancé la *non-détection* doit tirer un jet de protection contre les sorts. S'il le réussit, la divination ou la détection échoue.

Le composant matériel est une pincée de poudre de diamant d'une valeur de 300 po.

Objet (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: 4 heures/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: 2 pieds cubiques/niveau
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, le magicien peut faire rétrécir un objet non-magique (si sa taille se situe dans les limites imposées) jusqu'à 1/12 de sa taille normale. A son choix, il peut aussi changer la composition de l'objet ainsi rapetissé pour lui faire adopter l'aspect du tissu. Si l'objet est en possession d'une autre créature, il bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Les objets ainsi modifiés peuvent retrouver leur composition et leur taille normales en étant simplement jetés sur une surface solide ou par un mot de commande du magicien. Il est à noter que même un feu ardent et son combustible pourraient être ainsi réduits.

Page Secrète (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Jusqu'à dissipation
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: 1 page de deux pieds de côté maximum
Jet de Protection: Aucun

Ce sort altère le contenu d'une page, si bien qu'il semble être totalement différent. Une carte pourrait ainsi être transformée en traité sur le polissage des cannes en ébène, le texte d'un sort en page de comptabilité, voire même en un autre sort. Il est possible de lancer sur une page secrète les sorts de *confusion des langues* ou de *runes explosives* mais une *compréhension des langues* n'en révèlera pas le contenu. Le magicien peut étudier ce contenu en prononçant un mot de commande, lisant alors la page, puis lui rendant sa forme de page secrète. Il peut aussi mettre fin au sort en prononçant deux fois le mot de commande. Ceux qui remarquent la faible aura magique d'une page portant ce sort peuvent tenter une *dissipation,* mais en cas d'échec, la page est détruite. Une *vision véritable* ne révéle pas le contenu de la page, à moins d'être utilisée en conjonction avec un sort de *compréhension des langues.* Un sort *d'effacement* peut détruire le texte.

Les composants matériels sont des écailles de hareng en poudre et de l'essence de feu-follet ou de boggart.

Protection contre le Mal
(Rayon de 10 pieds) (Abjuration)
Réversible

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: shère de 10 pieds de rayon autour de la créature touchée
Jet de Protection: Aucun

L'effet du globe de protection de ce sort est en tous points identique à celui d'un sort de *protection contre le mal,* à ceci près qu'il englobe une zone bien plus grande et que sa durée est supérieure.. L'effet est centré sur la créature touchée et se déplace avec elle. Toute créature protégée se trouvant dans le cercle peut briser la barrière arrêtant les monstres enchantés ou conjurés en attaquant ces derniers. Si la créature qui reçoit la protection est trop grande pour tenir dans la zone d'effet, le sort agit à la manière d'une *protection contre le mal* normale et pour elle seulement.

Pour lancer ce sort, le magicien doit tracer un cercle de 20 pieds de diamètre à l'aide de poudre d'argent. Le composant matériel du sort inverse est de la limaille de fer.

Protection contre les Projectiles Non-Magiques (Abjuration)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: La créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien procure une invulnérabilité totale à l'égard de tous les projectiles lancés ou tirés, tels que flèches, carreaux, haches, javelots, épieux et cailloux.De plus, il entraîne une réduction de 1 point par dé (mais aucun dé ne peut infliger moins de 1 point de dégât) des dégâts dûs à des projectiles magiques ou de grande taille: flèches de balistes, pierres de catapultes, rochers, et flèches, carreaux, javelots, etc. magiques. Il est cependant à noter que ce sort ne procure aucune protection contre les attaques magiques telles que *boules de feu, éclairs* ou *projectiles magiques.*

Le composant matériel de ce sort est un morceau de carapace de tortue.

Rafale de Vent (Altération)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: instantanée
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: passage de 10 pieds de large et de 10 pas de long/niveau
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est lancé, un grand souffle d'air part du magicien et se déplace dans la direction à laquelle celui-ci fait face. Sa force (environ 50 km/h) suffit à éteindre les chandelles, les torches et les flammes diverses non-protégées. Les flammes protégées -



comme celles des lanternes - se mettent à danser follement et ont 5 % de chances par niveau d'expérience du magicien d'être elles aussi éteintes. La rafale étend aussi les feux de grande taille de 1d6 pieds dans la direction où elle souffle. Elle repousse les petites créatures volantes de 1d6 x 10 pas et immobilise les créatures de taille humaine si celles-ci tentent d'aller contre elle. Elle ralentit de 50 % pendant un round les créatures volantes de grande taille. Elle renverse les objets légers, disperse la plupart des vapeurs et repousse les créatures sous forme gazeuse ou celles qui lévitent sans point d'attache. Sa zone d'effet mesure 10 pieds de large sur 10 pas de long par niveau du lanceur du sort (un magicien de niveau 8 peut donc créer une rafale sur 80 pas).

Le composant matériel de ce sort est une graine de légume.

Respiration Aquatique (Altération)
Réversible
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau + 1d4 heures
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: La créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Le bénéficiaire d'un sort de *respiration aquatique* peut respirer librement sous l'eau. Le magicien peut toucher plusieurs créatures au cours de la même incantation: en ce cas, la durée du sort est divisée par le nombre de bénéficiaires. Le sort inverse, *respiration aérienne*, permet aux créatures aquatiques de survivre dans l'atmosphère pendant une période équivalente.

Le composant matériel de ce sort est un petit roseau ou un brin de paille.

Runes Explosives (Altération)
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: Rayon de 10 pieds
Jet de Protection: 1/2 ou Aucun

En traçant ces runes mystiques sur un livre, une carte, un scroll ou un objet similaire portant des informations écrites, le magicien évite que des indiscrets ne lisent ses documents. Les runes explosives sont difficiles à détecter - 5 % de chances par niveau d'expérience de magie du lecteur ; les voleurs n'ont qu'une chance de 5 % tout court. Une détection des pièges effectuée grâce à un sort ou à un objet magique met toujours en évidence ces runes.

Lorsqu'on les lit, les *runes explosives* détonnent, infligeant 6d4 +6 points de dégâts au lecteur, qui ne bénéficie d'aucun jet de protection. Les autres créatures se trouvant dans la zone de l'explosion reçoivent une même quantité de dégâts, ou la moitié si elles réussissent leur jet de protection contre les sorts. Le magicien ayant lancé le sort - ainsi que toute personne à qui il donne les instructions nécessaires - peut lire le texte protégé sans déclencher l'explosion. De même, il peut retirer à volonté les *runes explosives*. Toute autre personne devra employer un sort de *dissipation de la magie* pour le faire. Sinon, les runes explosives restent en place jusqu'à ce qu'elles soient déclenchées. Au moment de l'explosion, l'objet sur lequel sont posées les runes est détruit - à moins qu'il ne soit pas sujet à la destruction par le feu magique (voir les Jets de Protection des Objets dans le *Guide du Maître*).

Sceau du Serpent Sépia (Conjuration)
Portée: 5 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: 1 sceau
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est lancé, un petit symbole apparaît dans un texte écrit de n'importe quelle sorte. Lorsqu'on pose les yeux sur lui, ce qu'on appelle le serpent sépia surgit de nulle part et frappe la créature la plus proche (mais n'attaque pas le magicien qui l'a créé). Son attaque est faite comme s'il possédait un nombre de Dés de Vie égal au niveau du magicien. Si elle est réussie, la victime est prise dans un champ de force ambré et miroitant, figée et immobilisée jusqu'à ce qu'elle soit relâchée - soit sur ordre du magicien, soit par une *dissipation de la magie* réussie, soit au bout de 1d4 jours + 1 jour par niveau du lanceur du sort. En attendant, rien ne peut parvenir jusqu'à la victime, déplacer la force miroitante qui l'entoure, ni l'affecter en aucune façon. Tant qu'elle est dans cet état, la victime ne vieillit pas, n'a pas faim, ni nommeil, pas plus qu'elle ne peut regagner des sorts. Elle n'est pas du tout consciente de son environnement.

Suggestion (Enchantement/Charme)
Portée: 30 pas
Composantes: V, M
Durée: 1 heure + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Le magicien influence, grâce à ce sort, les actions de la victime de son choix, en prononçant quelques mots ou une ou deux phrases, afin de suggérer une conduite qui lui sera profitable. La créature à influencer doit bien entendu pouvoir comprendre la *suggestion* - qui doit donc être formulée dans une langue qu'elle connaît.

La *suggestion* doit être formulée de façon à sembler raisonnable: demander à la créature de se frapper de son arme, de se jeter sur un fer de lance ou d'accomplir tout autre acte aussi ouvertement suicidaire, met fin au sort. Il en va tout autrement d'une suggestion qu'un bassin d'acide est en réalité de l'eau pure et qu'un plongeon serait rafraîchissant. Presser un dragon rouge de cesser d'attaquer le groupe du magicien, afin de se joindre à lui pour piller un fabuleux trésor un peu plus loin, serait aussi une utilisation raisonnable de ce sort.

Les actions découlant de la *suggestion* peuvent se prolonger longtemps, comme par exemple dans le cas du dragon rouge mentionné plus haut. Les conditions qui déterminent une action particulière peuvent aussi être spécifiées: si elles ne sont pas réunies avant l'expiration du sort, l'action ne sera pas accomplie. Si la cible du sort réussit son jet de protection, le sort n'a aucun effet. Il est à noter qu'une suggestion extrêmement raisonnable inflige une pénalité (-1, -2, etc.) au jet de protection, selon le jugement du MD. Les morts-vivants ne sont pas sensibles aux *suggestions*.

Les composants de ce sort sont une langue de serpent et un peu de cire d'abeille ou une goutte d'huile douce.

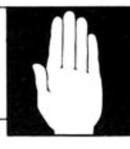
Toucher Vampirique (Nécromancie)
Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: Un toucher
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: Le lanceur du sort
Jet de Protection: Aucun

Lorsque le magicien touche un adversaire en réussissant un tirage d'attaque en mêlée, celui-ci perd 1-6 points de vie tous les deux niveaux du lanceur du sort, jusqu'à une absorption maximum de 6d6 - pour un magicien de niveau 12. Le sort est consumé dès le premier toucher réussi, ou au bout d'un tour. Les points de vie perdus par la victime sont ajoutés au total de ceux du lanceur du sort - tous ceux qui lui font dépasser son maximum étant considérés comme des points de vie temporaires. Les dégâts qu'il subit sont tout d'abord décomptés de ceux-ci. Au bout d'une heure, tous les points de vie supérieurs au maximum sont perdus. La créature blessée par ce sort peut regagner ses points de vie par guérison naturelle ou magique. Les morts-vivants sont insensibles à cet effet.

Vol (Altération)
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour/niveau + 1d6 tours
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: La créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de conférer le pouvoir de voler. La créature affectée peut se déplacer horizontalement et verticalement à une vitesse de 18 (la moitié si elle monte, le double si elle plonge). Sa classe de manoeuvrabilité est B. L'utilisation d'un sort de *vol* requiert autant d'attention que la marche, aussi la plupart des sorts peuvent-ils être lancés en position stationnaire ou en se déplaçant lentement (vitesse de 3). Le MD connait toutes les pénalités de combat possibles affectant les créatures volantes (dans la section "Combat aérien" du *GDM*). la durée exacte du sort est toujours inconnue du magicien, le dé variable étant lancé secrètement par le MD.

Le composant matériel est une plume de l'aile de n'importe quel oiseau.



Sorts de Quatrième Niveau

Abri Sûr de Léomund
(Altération, Enchantement)
Portée: 20 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1d4+1 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 4 tours
Zone d'Effet: 30 pieds carrés/niveau
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de faire magiquement surgir une chaumière solide faite d'un matériau commun dans la région - pierre, bois ou (au pire) chaume. Le sol de la maison mesure 30 pieds carrés par niveau du magicien. La surface en est plane, propre et sèche. L'habitation ressemble en tous points à une chaumière normale, disposant d'une porte solide, de deux fenêtres munies de volets, ou plus, et d'une petite cheminée.

Bien que la maisonnette puisse résister à des vents de 110 kilomètres-heure, elle ne dispose d'aucune source de chauffage ou de climatisation (hormis son isolation naturelle). Elle doit donc être chauffée, et une chaleur excessive l'affecte, ainsi que ses occupants. Elle procure cependant par ailleurs une sécurité importante, étant aussi solide qu'un bâtiment de pierre normale (quel que soit le matériau qui le compose), elle résiste donc au feu en conséquence, et est imperméable aux projectiles normaux - mais non à ceux lancés par des géants ou des machines de guerre.

La porte, les volets et même la cheminée sont protégés contre toute intrusion, les deux premiers portant un *verrou de magicien* et la troisième étant munie en son sommet de barreaux de fer et d'un conduit étroit. Ces trois zones sont de plus protégées par un sort d'*alarme*. Enfin, un *serviteur invisible* est convoqué pour servir le magicien.

L'intérieur de l'abri contient des meubles grossiers, selon le désir du magicien, avec un maximum de 8 couchettes, 1 table à tréteaux et des bancs, quatre chaises ou huit tabourets et un bureau.

Les composants matériels de ce sort sont un éclat de pierre carré, de la chaux écrasée, quelques grains de sable, un trait d'eau et plusieurs éclats de bois. On doit y ajouter les composants des sorts *alarme* et *serviteur invisible* si leurs effets sont désirés (cordelette, fil d'argent et clochette).

Arme Enchantée **(Enchantement)**
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Arme(s) touchée(s)
Jet de Protection: Aucun

Ce sort change une arme ordinaire en arme magique possédant un bonus de +1 sur les tirages d'attaque et de dégâts. Ainsi les flèches, masses, haches, carreaux, arcs, dagues, épées, marteaux, etc. peuvent être rendus temporairement magiques. Le sort affecte deux petites armes (flèches, carreaux, dagues, etc.) ou une grande arme (hache, arc, marteau, masse, etc.) Il fonctionne sur les armes magiques à l'origine, tant que le bonus total n'est pas supérieur à +3.

Les projectiles ainsi enchantés perdent leur puissance magique dès qu'ils atteignent leur cible. Ce sort est souvent utilisé en conjonction avec *enchantement d'un objet* et *permanence* afin de créer une arme magique, *l'arme enchantée* devant être lancée une fois par unité de bonus désirée.

Les composants matériels sont de la chaux en poudre et du carbone.

Bouclier de Feu **(Evocation, Altération)**
Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Le lanceur du sort
Jet de Protection: Aucun

Ce sort peut être lancé sous deux formes différentes: un bouclier chaud protégeant contre les attaques basées sur le froid, ou un bouclier glacial protégeant contre les attaques basées sur le feu. Toutes deux renvoient aux adversaires les dégâts infligés par des attaques physiques sur le magicien. Celui-ci doit décider de la variation du sort qu'il mémorise lorsqu'il le choisit.

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien semble s'immoler dans les flammes, mais celles-ci sont fines et clairsemées. Bien qu'elles ne dégagent pas de chaleur, elles fournissent une illumination égale à la moitié de celle que crée une torche normale. Leur couleur est déterminée aléatoirement (chance de 50% pour chacune) - bleues ou vertes pour le bouclier glacial, violettes ou bleues pour le bouclier chaud. Les pouvoirs spéciaux de chaque bouclier sont les suivants.

A) *Bouclier chaud.* Au toucher, les flammes sont chaudes. Les jets de protection contre toutes les attaques basées sur le froid sont effectués avec un bonus de +2, et le magicien ne reçoit que la moitié des dégâts ou pas de dégât du tout. Aucun bonus n'est procuré contre les attaques basées sur le feu, mais si le magicien manque le jet de protection lui étant accordé contre elles (s'il y en a un) il reçoit des dégâts doubles de la normale.

Le composant matériel de cette variation est un peu de phosphore.

B) *Bouclier glacial.* Au toucher, les flammes sont froides. Les jets de protection contre toutes les attaques basées sur le feu sont effectués avec un bonus de +2, et le magicien ne reçoit que la moitié des dégâts ou pas de dégât du tout. Aucun bonus n'est procuré contre les attaques basées sur le froid, mais si le magicien manque le jet de protection lui étant accordé contre elles (s'il y en a un) il reçoit des dégâts doubles de la normale.

Le composant matériel de cette variation est une luciole ou un ver luisant vivant ou la queue de quatre de ces animaux morts.

Toute créature frappant le magicien à l'aide d'armes naturelles ou tenues à la main lui inflige des dégâts normaux mais en reçoit la même quantité. Si l'attaquant possède une résistance à la magie, le tirage correspondant s'effectue au moment où il frappe. Un succès brise le sort. Un échec signifie que la résistance à la magie n'a aucun effet.

Brouillard Dense **(Altération)**
Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 2d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Volume de 20'x10'x10'/niveau
Jet de Protection: Aucun

A l'aide de ce sort, le magicien crée une masse bouillonnante de vapeurs brumeuses semblables à un sort de *mur de brouillard.* Il peut, s'il le désire, créer moins de brouillard que ses capacités ne l'y autorisent, à condition de générer une masse cubique ou rectangulaire dont tous les côtés mesurent au moins 10 pieds. Le brouillard obscurcit toute vision, normale ou infravision, au delà de deux pieds. Contrairement à une brume normale, seul un vent très puissant peut le disperser et toute créature tentant de le traverser ne se déplace qu'à une vitesse de 1 par round. Un sort de *rafale de vent* ne saurait l'affecter. Une *boule de feu*, un *mur de feu* ou un *pilier de feu* peuvent le consumer en un seul round.

Les composants matériels sont de la poudre de pois cassés et de la poudre de sabot animal.

Charme-Monstres
(Enchantement/Charme)
Portée: 60 pas
Composantes: V, S
Durée: Spécial
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1 ou plusieurs créatures dans un rayon de 20 pieds
Jet de Protection: Ann.

Semblable à un charme-personnes dans ses effets, ce sort peut néanmoins agir sur n'importe quelle créature vivante ou plusieurs êtres de bas niveau. Il affecte 2d4 Dés de Vie ou niveaux de créatures de niveau 3 ou moins, mais ne peut charmer qu'un seul être à quatre Dés de Vie ou niveaux, ou plus.

Tous les sujets possibles bénéficient d'un jet de protection contre la magie, ajusté en fonction de leur Sagesse. Tous dégâts infligés par le magicien ou ses alliés à la créature devant être charmée, durant le round d'incantation, fait bénéficier celle-ci d'un nouveau jet de protection avec un bonus de +1 par point de dégâts reçu. Si elles sont affectées, les victimes considèrent le magicien comme un allié ou un compagnon devant être bien traité et protégé. Si la communication est possible, la créature charmée obéit de son mieux à des ordres, des requêtes ou des instructions raisonnables (voir le sort suggestion). Si la communication est impossible, la victime ne fait pas de mal au magicien mais les autres personnes se trouvant dans le voisinage pourraient être l'objet de ses actions, hostiles ou non. Tout acte ouvertement hostile de la part du magicien brisera le sort ou, à tout le moins, autorisera un nouveau jet de



protection contre le charme. Les créatures affectées finissent toujours par sortir de l'influence du magicien. Les chances qu'elles ont d'y parvenir dépendent de leur niveau (ou de leurs Dés de Vie).

Niveau ou Dés de Vie du monstre	Pourcentage de Chance/semaine de briser le sort
1er ou jusqu'à 2	5 %
2ème ou jusqu'à 3+2	10 %
3ème ou jusqu'à 4+4	15 %
4ème ou jusqu'à 6	25 %
5ème ou jusqu'à 7+2	35 %
6ème ou jusqu'à 8+4	45 %
7ème ou jusqu'à 10	60 %
8ème ou jusqu'à 12	75 %
9ème ou au-dessus de 12	90 %

Le jour de la semaine et l'heure sont déterminés secrètement par le MD.

Charme de Feu **(Enchantement/Charme)**

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: feu sur 15 pieds de rayon
Jet de Protection: Ann.

Grâce à ce sort, le magicien transforme en agent magique une source de feu normale, telle que brasero, flambeau ou torche, faisant apparaître autour d'elle, à cinq pieds de distance, un voile arachnéen de flammes multicolores. Toutes les créatures observant le feu ou le cercle de flammes dansantes l'entourant doivent réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de s'immobiliser et d'observer les flammes, fascinées. Durant cette période de charme, les créatures sont sensibles à des suggestions comprenant au plus 12 mots, contre lesquelles elles effectuent leur jet de protection, ajusté selon leur Sagesse, avec une pénalité de -3. Le magicien peut faire une suggestion différente à chaque créature. Quel que soit son niveau, la durée maximale de la suggestion sera d'une heure.

Le charme de feu est brisé si la créature est attaquée physiquement, si un objet solide lui cache le feu ou si le sort expire. Les créatures qui sont de nouveau exposées au charme de feu peuvent, si le MD le désire, y être encore sensibles, bien que cela suppose tout de même un bonus sur le jet de protection. Il est à noter que le voile de flammes ne constitue pas un feu magique et que le traverser causerait autant de dégâts qu'en aurait provoqué le contact avec sa source originelle.

Le composant matériel de ce sort est un petit morceau de soie multicolore, extrêmement fine, que le magicien doit lancer dans la source de feu.

Confusion **(Enchantement/Charme)**

Portée: 120 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Cube de 60 pieds d'arête au maximum
Jet de Protection: Spécial

Ce sort provoque la confusion d'une ou plusieurs créatures au sein de la zone, créant indécision et incapacité d'entreprendre une action réfléchie. Le sort affecte 1d4 créatures plus une par niveau du magicien. Les victimes bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, ajusté selon leur Sagesse, avec une pénalité de -2. Celles qui le réussissent ne sont pas affectées par le sort. Les créatures confuses réagissent de la manière suivante (lancer 1d10):

1 S'éloigne et erre (à moins d'en être empêché) pendant toute la durée du sort.
2-6 Demeure indécis pendant un round (faire ensuite un nouveau tirage)
7-9 Attaque la créature la plus proche pendant un round (puis faire un nouveau tirage)
10 Réagit normalement pendant un round (puis faire un nouveau tirage)

Le sort dure deux rounds, plus un par niveau du magicien. C'est le MD qui tire les réactions des personnages affectés, à chaque round ou jusqu'à ce que le résultat " s'éloigne et erre pendant toute la durée du sort " soit obtenu.

Les créatures errantes s'éloignent autant que possible du magicien, en fonction de leur mode de déplacement le plus courant: les personnages marchent, les chauve-souris volent, les poissons nagent, etc. Les jets de protection et les tirages d'action s'effectuent au début de chaque round. Toute créature confuse qui est attaquée reconnaît un ennemi et agit en fonction de sa nature.

Si de nombreuses créatures sont affectées, le MD pourra décider d'utiliser des résultats moyens: si par exemple 16 orques sont affectés et qu'on suppose 25 % d'entre eux capables de réussir le JP, on décide alors que 4 ont résisté. Sur les 10 autres, un s'éloigne, quatre attaquent la créature la plus proche, six demeurent indécis et le dernier agit normalement mais doit faire un nouveau tirage au round suivant. Les orques n'étant pas proches du groupe d'aventurier, le MD décide comme suit des actions de ceux qui attaquent: le premier attaque un de ses congénères ayant résisté au sort, deux d'entre eux s'attaquent mutuellement et le dernier frappe un orque indécis qui rend alors les coups. Au round suivant, la base est de 11 orques puisque 4 ont réussi le JP et qu'un autre s'est éloigné. Cette fois un deuxième monstre s'éloigne, cinq demeurent indécis, quatre attaquent et le dernier agit normalement.

Les composants matériels sont trois coquilles de noix.

Conjuration de Monstres II **(Conjuration)**

Portée: 40 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort est semblable à la *conjuration de monstres I*, à ceci près qu'il appelle 1d6 monstres de niveau 2. Ceux-ci apparaissent à n'importe quel endroit à portée et attaquent les adversaires du magicien, jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, qu'ils soient abattus, ou que la durée du sort expire. Ces créatures n'effectuent pas de tirage de moral: elles disparaissent une fois abattues. S'il n'y a pas d'adversaires à combattre et si le magicien peut communiquer avec les monstres, ceux-ci pourront accomplir pour lui d'autres tâches.

Les composants matériels sont un petit sac et une fine chandelle (allumée ou non).

Contagion **(Nécromancie)**

Portée: 30 pas
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Ce sort cause une maladie grave et une faiblesse générale chez une créature. L'individu affecté est immédiatement frappé par des symptômes douloureux et absorbants: brûlures, éruptions cutanées, lésions, abcès purulents, etc. Force, Dextérité et Charisme sont réduits de 2 points. L'effet persiste jusqu'à ce que le personnage reçoive une *guérison des maladies* ou jusqu'à ce qu'il passe 1d3 semaines de repos complet à se soigner. Les personnages ignorant la contagion pendant plus d'une journée pourront être soumis à des maladies plus graves, à la discrétion du MD.

Création Mineure **(Illusion/Fantasme)**

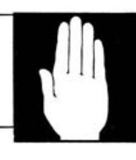
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de créer un objet non-vivant de nature végétale - corde, bois, etc. Le lanceur utilise des filaments de matière venant du plan de l'Ombre et les tisse pour obtenir l'objet désiré. Le volume créé ne peut excéder un pied cubique par niveau du magicien. L'objet disparaît à la fin de la durée du sort.

Le magicien doit posséder au moins un petit morceau de la matière qu'il désire générer à l'aide de la *création mineure* - un morceau de chanvre pour faire une corde, un éclat de bois pour créer une porte, etc.

Cri **(Evocation)**

Portée: 0
Composantes: V, M
Durée: Instantanée



Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Cône de 10 pieds sur 30 pieds
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, le magicien se confère une extraordinaire puissance vocale. Il peut émettre un bruit assourdissant dont l'effet principal est ressenti en un cône partant de sa bouche et s'achevant 30 pieds plus loin. Toute créature se trouvant dans la zone est assourdie pendant 2d6 rounds et reçoit 2d6 points de dégâts. Un jet de protection contre les sorts réussi annule la surdité et réduit les dégâts de moitié. Toute substance fragile ou cristalline, sensible aux vibrations soniques, est brisée par le cri. Les objets se trouvant en possession d'une créature bénéficient du jet de protection de cette dernière. Les êtres assourdis ont une pénalité de -1 aux tirages de surprise. Ceux qui lancent des sorts comprenant une composante verbale ont 20 % de chances de mal prononcer leur incantation.

Le cri ne peut pénétrer le sort de prêtre de niveau 2 silence (rayon 10'). Il ne peut être employé qu'une fois par jour, le magicien risquant sinon une surdité permanente.

Les composants matériels sont une goutte de miel, une goutte d'acide citrique et un petit cône fait d'une corne de taureau ou de bélier.

Croissance Végétale (Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Zone de 10' de côté/niveau
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien fait pousser de la végétation normale, causant des entrelacs intriqués afin de former une jungle ou un fourré dans lequel les créatures doivent se frayer un chemin par la force ou par l'épée, à une vitesse de 1 par round (2 pour les êtres plus grands que la taille humaine). Pour que le sort fonctionne, la zone choisie doit contenir arbres et buissons. Epineux, buissons, plantes rampantes, lianes, racines, arbustes, arbres, plantes grimpantes et herbes envahissent la zone avec une telle densité qu'ils forment une barrière. La zone d'effet est de 10' de côté par niveau d'expérience du magicien, et adopte toute forme carrée ou rectangulaire qu'il plaît à celui-ci d'imposer. Un magicien de niveau 8 peut par exemple créer un carré de 80' x 80', un rectangle de 160' x 40', un rectangle de 640' x 10', etc. La hauteur et l'épaisseur des plantes individuelles est généralement moins affectée que la densité des buissons, des branches et des bosquets. L'effet persiste dans la zone jusqu'à ce qu'il soit annulé par le travail, par le feu ou par des moyens magiques tels que *dissipation de la magie*.

Délivrance de la Malédiction

(Abjuration)
Réversible
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Spéciales
Jet de Protection: Spécial

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien peut généralement lever une malédiction - que celle-ci se trouve sur un objet, une personne, ou sous la forme d'un envoi non désiré ou d'une présence maléfique. Il est à noter que la *délivrance de la malédiction* ne peut affecter une arme, une armure ou un bouclier maudit, par exemple, mais elle permet généralement à la personne qui le possède de s'en débarrasser. Une partie des malédictions pourront être insensibles à ce sort, ou n'en être affectées que si le magicien est au moins d'un certain niveau. Un magicien de niveau 12 au moins pourra soigner la lycanthropie à l'aide de ce sort, en le lançant sur la forme animale. La créature-garou bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. En cas de succès, la *délivrance* n'agit pas et le magicien doit attendre d'avoir franchi un niveau pour recommencer l'expérience.

L'inverse de ce sort n'est pas permanent. La *malédiction* dure un tour par niveau du magicien la lançant. Elle a l'un des effets suivants (lancer un dé de pourcentage).

d100	Résultat
1-50	Abaisse de 3 points l'une des caractéristiques du sujet (déterminée aléatoirement par le MD).
51-75	Inflige une pénalité de -4 aux tirages d'attaque et aux jets de protection du sujet.
76-00	Crée une probabilité de 50 % par tour pour que le sujet lâche ce qu'il tient en main (s'il n'utilise aucun outil, rien ne se passe).

Il est possible à un magicien de créer sa propre malédiction, laquelle doit être d'une puissance similaire à celle des exemples donnés. La victime d'une *malédiction* doit être touchée. Un jet de protection s'applique alors, et en cas de réussite le sort est annulé. La *malédiction* ne peut être dissipée.

Détection de la Scrutation (Divination)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1d6 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 3
Zone d'Effet: Rayon de 120 pieds
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, le magicien est immédiatement conscient de toute tentative d'observation de sa personne par clairvoyance, clairaudience ou miroir magique. L'utilisation de boules de cristal ou autres moyens magiques de scrutation est elle aussi révélée, à condition que la tentative se situe dans le rayon d'action du sort. Celui-ci étant centré sur le magicien, il se déplace avec lui, ce qui lui permet de balayer une zone importante avant l'expiration du sort.

Lorsqu'une tentative de scrutation est détectée, l'observateur doit immédiatement lancer un jet de protection. En cas d'échec, son indentité et une idée générale de l'endroit où il se trouve sont communiquées au magicien. L'emplacement est donné sous forme d'une direction et d'un point de repère proche du scrutateur. Le magicien pourrait donc apprendre que "Le sorcier Sniggel nous épie. Il se trouve à l'est, sous l'escalier." ou que "Tu es observé par Dalgar, qui se trouve dans la cité de Saroch."

Les composants matériels de ce sort sont un petit morceau de miroir et un petit cornet acoustique en laiton.

Emotion (Enchantement/charme)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Ann.

Lorsque ce sort est lancé, le magicien cause chez les créatures affectées une violente réaction émotionelle. Les exemples suivants sont typiques:

1. *Amitié.* Les créatures affectées réagissent de manière plus positive (exemple: la tolérance devient de la bonne volonté). Cet effet contre (et est contré par) celui de *haine.*

2. *Courage.* Cette émotion conduit les créatures affectées à devenir ivres de combat, attaquant avec un bonus de + 1 sur le dé d'attaque, causant + 3 points de dégâts et gagnant temporairement 5 points de vie. Les bénéficiaires (ou victimes) combattent sans bouclier et sans se soucier de leur vie. ils ne font pas de tirages de moral. Ce sort contre et est contré par *terreur.*

3. *Désespoir.* Les créatures affectées obéissent aux exigences de leurs adversaires: se rendre, sortir, etc. Autrement, elles ont 25 % de chances de ne rien faire au cours d'un round donné et 25 % de tourner les talons pour battre en retraite. Cet effet contre (et est contré par) celui d'*espoir.*

4. *Espoir.* L'effet de l'espoir est d'élever le moral, les jets de protection, les tirages d'attaques et les dégâts infligés de 2 points. Il contre (et est contré par) celui de *désespoir.*

5. *Haine.* Les créatures affectées réagissent de manière plus négative (exemple: la tolérance devient une neutralité à tendance hostile). Cet effet contre (et est contré par) celui d'*amitié.*

6. *Joie.* Cette effet crée la joie et un sentiment de bien-être béat, ajoutant +4 à tous les tirages de réaction et rendant improbable toute attaque, à moins que les créatures ne soient soumises à une provocation extrême. Cet effet contre (et est contré par) celui de *tristesse.*

7. *Terreur.* La créature affectée panique et s'enfuit pendant 2d4 rounds. Cette effet contre (et est contré par) celui de *courage.*

8. *Tristesse.* Cette émotion induit une tristesse générale et une tendance à l'introspection mélancolique. Les créatures affectées ont un malus de - 1 sur leurs tirages de réaction et de + 1 sur leurs initiatives. Cet effet contre (et est contré par) celui de *joie.*

Toutes les créatures se trouvant dans la



zone d'effet au moment de l'incantation sont affectées, à moins que des jets de protections contre les sorts, ajustés en fonction de la Sagesse, ne soient réussis. Le sort dure tant que le magicien continue à se concentrer sur l'émotion choisie. Ceux qui ratent leur jet de protection contre la *terreur* doivent en lancer de nouveaux s'ils reviennent dans la zone affectée.

Enervation (Nécromancie)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: 1d4 heures + 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Ce sort supprime temporairement la force vitale du sujet. Le nécromancien désigne la victime du doigt et prononce l'incantation, relâchant un éclair noir d'énergie crépitante. Le sujet doit lancer un jet de protection contre les sorts, ajusté selon sa Dextérité, pour éviter la décharge. La réussite signifie que le sort n'a aucun effet. L'échec implique que le sujet est traité comme s'il avait eu des niveaux d'énergie absorbés par un être de la nuit, un niveau tous les quatre niveaux du magicien. Les Dés de Vie, les sorts et les autres facteurs liés au niveau du personnage sont ajustés en conséquence. Les créatures amenées au niveau 0 doivent réussir un tirage de résistance aux chocs métaboliques sous peine de mourir et sont incapables de rien faire jusqu'à l'expiration du sort. Celui-ci finit par se dissiper, après 1d4 heures plus une par niveau du magicien - ou au bout de six heures de repos complet et ininterrompu. Les capacités liées aux niveaux sont immédiatement recouvrées mais les sorts perdus doivent être mémorisés à nouveau. Les morts-vivants sont immunisés contre ce sort.

Excavation (Evocation)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Cube de 5' d'arête/niveau
Jet de Protection: Spécial

Ce sort permet au magicien de creuser 125 pieds cubiques de terre, de sable ou de boue (soit un cube de cinq pieds d'arête) par round. Lors des rounds suivants, il peut augmenter la taille du premier trou ou en creuser d'autres. Les matériaux tirés du trou se répandent régulièrement autour de celui-ci. Si le magicien creuse en profondeur, au delà de 20 pieds, il existe une chance de 15 % pour que son puits s'effondre. Ce tirage s'effectue pour chaque excavation de cinq pieds, au delà des vingt premiers. Le sable a tendance à s'effondrer au bout de 10 pieds, la boue à emplir le trou au bout de 5. Les sables mouvants comblent les excavations à mesure qu'elles se créent.

Toute créature se trouvant au bord (moins d'un pied) d'une *excavation* doit réussir un tirage de Dextérité, sous peine d'y tomber. Celles qui se déplacent rapidement vers une *excavation* creusée juste devant elles doivent réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de tomber également. Toute créature se trouvant dans un trou en cours *d'excavation* peut en sortir à une vitesse déterminée par le MD. Une créature prise dans une *excavation* en train de s'effondrer doit réussir un jet de protection contre la mort, sous peine d'être enterrée. La réussite de ce jet signifie qu'elle parvient à sortir du trou. Il est possible de creuser des tunnels à l'aide de ce sort, à condition de disposer de place pour les matériaux enlevés. Les chances d'effondrement sont doublées et la longueur sûre d'un tunnel n'est que la moitié de la profonseur d'une excavation normale - à moins de soutenir et d'étayer soigneusement l'ouvrage.

Le sort est également efficace contre des créatures de terre ou de pierre, particulièrement les golems d'argiles et les êtres du plan élémentaire de la Terre. Ces monstres subissent 4d6 points de dégâts lorsque le sort est lancé contre eux. Un jet de protection contre les sorts réussi réduit ces dégâts de moitié.

Pour activer le sort, le magicien doit posséder une pelle et un seau miniature qu'il doit garder en main durant toute l'excavation. Ces objets sont détruits à la conclusion du sort.

Extension I (Altération)

Portée: 0
Composantes: V
Durée: Spécial
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: Spécial
Jet de Protection: Aucun

En lançant un sort d'*extension I*, le magicien prolonge de 50 % la durée d'un sort de niveau 1, 2 ou 3 jeté précédemment. Ainsi une *lévitation* pourrait durer 15 rounds/niveau, une *immobilisation des personnes* trois rounds/niveau, etc. L'extension n'affecte bien entendu que les sorts ayant une durée. Elle doit être lancée immédiatement après celui qu'elle doit prolonger, soit par le même magicien, soit par un autre. S'il s'écoule plus d'un round complet entre les deux incantations, l'extension est sans effet.

Globe Mineur d'Invulnérabilité (Abjuration)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Sphère de 5 pieds de rayon
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée une sphère magique immobile, légèrement irisée, autour du magicien, bloquant tous les sorts de niveau 1, 2 ou 3 (c'est à dire que la zone d'effet de ces derniers n'inclut pas celle du globe) - y compris capacités naturelles et les effets d'objets magiques. Il est en revanche possible de lancer n'importe quel sort depuis un globe mineur d'invulnérabilité, qui n'en est pas affecté. Les sorts de niveau 4 et plus ne sont pas affectés par le globe. Le globe peut être annulé par une *dissipation de la magie* réussie. Le magicien peut sortir du globe et y retourner sans pénalité. Il est à noter que les effets des sorts ne sont pas supprimés par la sphère magique, à moins qu'ils ne soient lancés spécifiquement en son sein ou au travers d'elle. Le lanceur verrait les images-miroir créées par un autre magicien hors du globe. Si cet adversaire pénétrait dans la sphère, les images disparaîtraient, pour réapparaître dès qu'il ressortirait. De même, un magicien se tenant dans la zone d'effet d'un sort de *lumière* serait suffisament éclairé pour y voir, bien que la portion occupée par le globe ne soit pas lumineuse.

Le composant matériel est une perle de verre ou de cristal qui se brise à l'expiration du sort.

Invisibilité renforcée (Illusion/Fantasme)

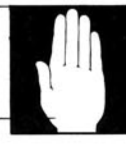
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Aucun

Ce sort est similaire à celui d'*invisibilité* mais son bénéficiaire a la possibilité d'attaquer, soit par des projectiles, soit par des sorts, soit en mêlée, tout en demeurant invisible. Il est cependant à noter que ses adversaires peuvent parfois remarquer certains indices, comme un léger miroitement de l'air, leur permettant de l'attaquer. Ces traces ne sont repérables que si on les recherche activement - après que le personnage invisible a révélé sa présence. Les attaques portées contre lui s'effectuent avec une pénalité de - 4 et lui-même effectue ses jets de protection avec un bonus de + 4. Les créatures de haut niveau ayant naturellement une chance de remarquer un adversaire invisible détecteront celui qui bénéficie de ce sort comme si elles possédaient deux Dés de Vie de moins qu'en réalité (elles lancent un jet de protection contre les sorts ; le succès indique qu'elles repèrent le personnage).

Maladresse (Enchantement/Charme)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, le magicien crée une zone dans laquelle toutes les créatures deviennent maladroites et pataudes. Celles qui courent trébuchent et tombent, celles qui tentent de saisir un objet n'y parviennent pas, celles qui tiennent des armes les lâchent, etc. Se remettre d'une chute ou récupérer un objet lâché requiert usuellement un jet de protection contre les sorts et prend un round. Il est à noter que les objets fragiles pourront être endommagés lors de leur chute. Tout sujet réussissant son jet de protection peut agir normalement au cours du round considéré, mais doit en lancer un nouveau au début du suivant, s'il se trouve encore dans la zone



affectée. Le sort peut aussi être lancé sur une créature individuelle. Un JP manqué signifie que celle-ci est affectée pour toute la durée du sort. Un JP réussi la voit ralentie (comme par le sort de 3ème niveau *lenteur*).

Le composant matériel est une petite portion de lait caillé.

Mémorisation de Rary (Altération)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1 jour
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Le lanceur
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut mémoriser ou garder en mémoire trois niveaux de sorts supplémentaires (trois sorts de niveau 1, un de niveau 3 ou un de niveau 1 et un de niveau 2). Deux options s'offrent à lui:

A) Mémoriser des sorts supplémentaires. Cette option est choisie au moment du lancement de la *mémorisation*. Les sorts doivent être appris normalement et le magicien doit disposer des composants matériels nécessaires.

B) Garder en mémoire tout sort (dans la limite des niveaux autorisés) lancé lors du round précédant l'incantation de la *mémorisation*. Celle-ci restaure ledit sort dans la mémoire du magicien, lequel doit cependant posséder les composants matériels nécessaires pour pouvoir le lancer à nouveau.

Les composants matériels de la *mémorisation* sont un bout de ficelle, une plaque d'ivoire valant au moins 100 po et de l'encre formée d'une part de sécrétion de calmar géant et d'autre part soit de sang de dragon noir, soit de liquide digestif de limace géante. Tous ces composants disparaissent lorsque le sort est lancé.

Métamorphose (Altération)

Portée: 0
Composantes: V
Durée: 2 tours/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Le lanceur
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le magicien peut adopter la forme de n'importe quelle créature, à l'exception de celles qui sont intangibles, de taille variant entre le roitelet et l'hippopotame. Il en acquiert le mode de locomotion physique et le système respiratoire. Aucun tirage de résistance aux chocs métaboliques n'est requis. Le sort ne procure pas les autres capacités de la nouvelle forme (attaques, magie, déplacements particuliers, etc.) ni n'entraîne un risque de changement de personnalité et de mentalité.

Au moment de la métamorphose, l'équipement du magicien se fond dans la nouvelle forme (dans des campagnes particulièrement difficiles, le MD pourra permettre aux objets défensifs tels qu'un *anneau de protection* de continuer à fonctionner efficacement). Le magicien conserve toutes ses capacités mentales, notamment utilisation de sorts, en supposant que la nouvelle forme permette l'exécution des composantes verbale et somatique et que les composants matériels soient manipulables. Un magicien n'étant pas accoutumé à sa nouvelle forme pourra être pénalisé au gré du MD (exemple: pénalité de -2 sur les tirages d'attaque) jusqu'à ce qu'il ait suffisament d'expérience pour la maîtriser.

Un humain changé en hibou pourrait donc voler, mais sa vision serait humaine. Changé en pudding noir, il pourrait se glisser sous les portes, le long des murs ou des plafonds, mais serait dénué des capacités offensives (acide) et défensives du monstre. La force de la nouvelle forme est bien entendu suffisante pour permettre des déplacements normaux. Le magicien peut changer de forme aussi souvent qu'il le désire pendant la durée du sort, chaque changement demandant un round. Il conserve ses propres points de vie, tirages d'attaque et jets de protection. Il lui est possible de mettre fin au sort à volonté. Lorsqu'il reprend volontairement sa forme normale et qu'il annule la *métamorphose*, il regagne 1d12 points de vie. Le magicien retrouve également sa forme normale s'il est abattu ou si l'effet est dissipé, mais ne récupère alors aucun point de vie.

Métamorphose d'Autrui (Altération)

Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Le sort de *métamorphose d'autrui* fait appel à une puissante magie qui altère complètement la forme, les capacités et, éventuellement, la mentalité et la personnalité de sa victime. Bien entendu, si une créature de faible Intelligence est transformée en un être très Intelligent, elle n'en obtiendra pas les capacités mentales. L'effet inverse - créature intelligente métamorphosée en être qui l'est moins - aura pour résultat une créature bien plus intelligente que ne le ferait supposer son apparence. La créature métamorphosée doit réussir un tirage de résistance aux chocs métaboliques (voir Tableau 3) sous peine de ne pas survivre au changement. Elle doit ensuite faire un tirage d'Intelligence particulier pour savoir si elle conserve sa personnalité (voir ci-dessous).

La créature métamorphosée acquiert l'aspect et les capacités de sa nouvelle forme, tout en conservant son esprit. L'aspect comprend Classe d'Armure naturelle (dûe à la dureté de la peau, mais non à la vitesse ou à une nature magique, etc.), modes de déplacement physiques (marche, nage, vol à l'aide d'ailes, mais non changement de plan, clignotement, téléportation, etc.), et modes d'attaques (griffe/griffe/morsure, attaque en piqué, constriction, mais non pétrification, souffle, absorption d'énergie, etc.). Les points de vie et les jets de protection demeurent ceux de la forme originelle. Il est impossible de créer une forme intangible. Les créatures possédant une capacité de changement de forme naturelle (lycanthropes, dopplegangers, druides de haut niveau, etc.) ne sont affectées que pendant un round, après quoi elles peuvent reprendre leur forme normale.

Si elle est abattue, une créature métamorphosée retrouve son aspect naturel (mais reste morte). Il est à noter que la plupart des créatures ont un faible pour leur apparence normale et ne prendront pas volontairement le risque de se soumettre à ce sort. Classe et niveau n'étant pas des attributs de la forme, aucune capacité en découlant ne peut être acquise par ce sort, pas plus qu'il ne permet de spécifier des scores exacts de caractéristiques.

Lorsque la *métamorphose* s'opère, l'équipement de la victime est inclus dans la nouvelle forme (dans des campagnes particulièrement difficiles, le MD pourra autoriser certains objets défensifs tels qu'un *anneau de protection* à continuer de fonctionner). La créature conserve ses capacités mentales, y compris l'utilisation de sorts, à condition que sa nouvelle forme lui permette d'accomplir les composantes verbale et somatique et de manipuler les composants matériels nécessaires. Les créatures n'étant pas habituées à leur nouvelle forme pourront être pénalisées au gré du MD (exemple: -2 sur les tirages d'attaque), jusqu'à ce qu'elles aient suffisament de pratique pour la maîtriser.

Lorsque le changement physique se produit, il existe une chance de base de 100 % pour que la personnalité et la mentalité du sujet change également (20 ou moins sur 1d20) pour devenir celles de la nouvelle forme. Pour chaque point d'Intelligence du sujet, soustraire 1 de ce chiffre sur 1d20. De même, pour chaque Dé de Vie ou niveau de différence entre la forme originelle et la nouvelle, ajouter ou soustraire 1 (selon que la nouvelle forme a respectivement plus ou moins de Dés de Vie - ou de niveaux - que l'ancienne). Il convient d'opérer chaque jour un tirage de changement de personnalité, jusqu'à ce que celui-ci se produise.

Un sujet acquérant la mentalité de sa nouvelle forme est effectivement devenu membre de la race de celle-ci et tombe sous le contrôle du MD jusqu'à ce qu'un *souhait* ou magie similaire ne vienne le délivrer. Une fois ce dernier changement opéré, il dispose de toutes les capacités magiques et spéciales de sa nouvelle apparence.

Exemple: Si un orque possédant 1 Dé de Vie et une Intelligence de 8 est métamorphosé en dragon blanc à 6 Dés de Vie, il existe une chance de 85 % (20 - 8 d'Intelligence + 5 de différence de niveau = 17 sur 20 = 85 %) d'en devenir un à part entière. Quoi qu'il arrive, il en possèdera les capacités physiques. S'il n'acquiert pas la mentalité et la personnalité d'un dragon blanc, il se souvient de toute son expérience personnelle.

Le magicien peut utiliser une *dissipation de la magie* pour rendre à la créature métamorphosée sa forme première. Ceci réclame un nouveau tirage de résistance aux chocs



métaboliques. Les sujets ayant perdu leur personnalité et retrouvant leur apparence première sont convaincus d'être les créatures en lesquelles ils étaient métamorphosés et tentent d'en retrouver la forme. Ainsi l'orque changé en dragon blanc et en ayant adopté la personnalité, sera persuadé d'être un dragon blanc métamorphosé en orque s'il retrouve sa forme initiale. Ses compagnons le prendront probablement pour un fou.

Le composant matériel de ce sort est un cocon de chenille.

Miroir Magique
(Enchantement, Divination)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1 heure
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien change un miroir normal en dispositif de scrutation semblable à une *boule de cristal*. L'utilisation de ce type d'objet est décrite dans le *GDM* au sein du paragraphe consacré à cette dernière.

Le miroir utilisé doit être de belle facture et fait d'un argent soigneusement poli, sa valeur ne devant pas être inférieure à 1.000 po. Il n'est pas endommagé par le lancement du sort mais les autres composants matériels de celui-ci - oeil de faucon, d'aigle ou même de roc, et acide nitrique, cuivre et zinc - sont détruits.

Il est possible de lancer les sorts suivants au travers d'un *miroir magique: compréhension des langues, lecture de la magie, langues et infravision*. Les sorts suivants ont 5 % de chances par niveau du magicien d'opérer correctement: *détection de la magie, détection du bien* ou *du mal* et *message*. Les chances de base qu'a le sujet de détecter cet effet de scrutation sont expliquées dans le paragraphe consacré aux *boules de cristal* dans le *GDM* (voir le chapitre sur les " Objets Magiques Divers ").

Monstres d'Ombre **(Illusion/fantasme)**

Portée: 30 pas
Composantes: V, S
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds de côté
Jet de Protection: Spécial

Un magicien lançant le sort de *monstres d'ombre* utilise de la matière provenant du plan de l'Ombre pour former l'illusion semi-réelle d'un ou plusieurs monstres - dont les Dés de Vie totaux n'excèdent pas son nombre de niveaux. Un magicien de niveau 10 pourra donc créer un monstre à 10 Dés de Vie, deux à 5 Dés de Vie, etc. Tous les monstres d'ombre créés par un sort doivent être du même type. Leur nombre de points de vie est égal à 20 % de ceux qu'ils auraient s'ils étaient réels (lancer les Dés de Vie normaux et multiplier le résultat par 0.2. Tout reste inférieur à 0.4 est abandonné - dans le cas des monstres possédant 1 Dé de Vie ou moins, cela signifie que le sort échoue. les restes compris entre 0.4 et 1 sont arrondis à 1 point de vie.

Les êtres qui voient les monstres d'ombre ont, comme avec toutes les illusions, la possibilité d'être incrédules - bien que leur tentative soit entachée d'une pénalité de -2. Les monstres d'ombres possèdent la Classe d'Armure et les formes d'attaques normales de leur type. Les créatures croyant en leur existence reçoivent d'eux des dégâts normaux. Les attaques spéciales, telles que pétrification ou absorption d'énergie, ne fonctionnent pas - mais un sujet les croyant réelles se comportera en conséquence.

Quiconque réussit son jet de protection voit les monstres d'ombre comme une image transparente surimprimée sur une vague forme sombre. En ce cas, les monstres ont une CA de 10 et n'infligent que 20 % de leurs dégâts normaux en mêlée (morsures, griffes, armes, etc.) en supprimant les dégâts fractionnels inférieurs à 0.4 de la même manière que pour les points de vie.

Exemple: un monstre d'ombre ayant la forme d'un griffon attaque une personne sachant qu'il n'est que quasi-réel. Il effectue deux attaques par griffures et une par morsure, utilisant la table de combat d'un monstre à 7 Dés de Vie. Toutes ses attaques portant, les dés de dégâts normaux sont lancés, puis les résultats sont multipliés par 0.2 séparément, arrondis, et enfin ajoutés pour obtenir les dégâts totaux. Ainsi si les attaques infligent 4, 2 et 11 points, la victime recevra un total de 4 points (4 x 0.2 = 0.8 - arrondi à 1 -, 2 x 0.2 = 0.4 - arrondi à 1 - et 11 x 0.2 = 2.2 - arrondi à 2. La somme est donc 1 + 1 + 2 = 4).

Motif Arc-en-Ciel
(Altération, Illusion/Fantasme)

Portée: 10 pas
Composantes: S, M
Durée: Spécial
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection: Ann.

Grâce à ce sort, le magicien crée une bande luisante de motifs entrelacés aux couleurs de l'arc-en-ciel. Toute créature s'y trouvant prise peut être fascinée et demeurer en contemplation pour toute la durée du sort. Celui-ci peut captiver un maximum de 24 niveaux ou Dés de Vie de créatures - 24 créatures à 1 Dé de Vie, 12 à 2 Dés de Vie, etc. Tous les êtres affectés doivent se trouver dans la zone d'effet, et chacun bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Toute attaque causant des dégâts, portée sur une créature captivée, la libère immédiatement du sort. Les êtres sortis de force de la zone tentent toujours de suivre le motif des yeux.

Une fois le motif arc-en-ciel lancé, le magicien peut le faire avancer à la vitesse de 30 pieds par round dans la direction qu'il lui plaira d'indiquer. L'effet se maintient pendant 1d3 rounds sans qu'il y prête attention. Toutes les créatures affectées suivent l'arc-en-ciel lumineux en mouvement. Si le motif entraîne ses sujets dans une zone dangereuse (au travers de flammes, au bord d'une falaise, etc.) ils bénéficient d'un deuxième jet de protection. Si la vision des lumières est totalement bloquée - par un sort d'*obscurcissement*, par exemple - le sort est annulé.

Le magicien n'a besoin de prononcer aucune parole, mais doit accomplir certains gestes en tenant un prisme de cristal, ainsi que le composant matériel: un peu de phosphore.

Mur de Feu **(Evocation)**

Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spécial
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Un sort de *mur de feu* fait surgir un rideau immobile et flamboyant de feu magique aux couleurs miroitantes - violet ou bleu-rougeâtre. Il crée soit une plaque de flammes opaque mesurant 20 pieds de côté par niveau du magicien, soit un anneau au rayon maximum de 10 pieds + cinq par niveau du magicien. Dans les deux cas, le mur de feu est haut de 20 pieds.

Il doit être lancé de manière à être vertical par rapport au lanceur. L'un de ses côtés, sélectionné par le magicien, dégage des vagues de chaleur qui infligent 2d4 points de dégâts aux créatures se trouvant dans les 10 pieds et 1d4 points de dégâts à celles qui se trouvent dans les 20 pieds. De plus, le mur inflige 2d6 points de dégâts + 1 par niveau du magicien à quiconque le traverse. Les créatures particulièrement sensibles au feu pourront recevoir des dégâts supplémentaires. Les morts-vivants se voient toujours infliger des dégâts doubles de la normale. Il est difficile d'attraper une créature mouvante à l'aide d'un mur de feu venant d'être créé: un jet de protection réussi lui permet d'éviter la barrière, tandis que la direction et la vitesse de ses déplacements déterminent de quel côté du mur elle se trouve. Le mur de feu reste en place tant que le magicien se concentre sur lui, ou un round par niveau d'expérience de son créateur si celui-ci ne désire pas se concentrer.

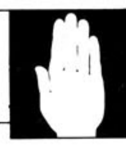
Le composant matériel de ce sort est du phosphore.

Mur de Glace **(Evocation)**

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Spécial
Jet de Protection: Aucun

Ce sort peut être lancé de trois manières différentes: plan ancré, hémishère, ou plaque horizontale tombant sur ses victimes avec la force d'une tempête de glace.

A) Plan de glace. Lorsque ce sort est lancé, une plaque de glace dure et résistante est créée. Ce mur est principalement défensif, destiné à stopper des poursuivants, etc. Il est épais d'un pouce par niveau d'expérience du magicien et couvre une zone carrée de



10 pieds de côté par niveau (un magicien de niveau 10 peut donc créer un mur de 100 pieds de long et 10 de haut ou de 50 pieds de long et 20 de haut, etc.). Toute créature défonçant le mur reçoit 2 points de dégâts par pouce d'épaisseur. Celles qui utilisent naturellement le feu reçoivent 3 points de dégâts par pouce. Le plan de glace peut être orienté de la manière désirée, à condition qu'au moins l'un de ses côtés soit ancré.

B) Hémisphère. Cette version du sort crée un hémisphère dont le rayon maximal est égal à trois pieds plus un pied par niveau du lanceur. Un magicien de niveau 7 peut donc créer un hémisphère de 10 pieds de rayon. Il est possible, quoique difficile, d'emprisonner des adversaires en mouvement sous l'hémisphère.

C. Plaque de glace. Cette version du sort fait s'abattre sur les adversaires une plaque de glace horizontale couvrant une zone carrée de 10 pieds de côté par niveau du magicien et ayant les mêmes effets que les grêlons d'une tempête de glace - 3d10 points de dégâts.

Un mur de glace ne peut être formé dans une zone occupée par des objets physiques ou des créatures ; lors de sa création, sa surface doit être lisse et ininterrompue. Les feux magiques tels que *boule de feu* ou souffle de dragon rouge font fondre un mur de glace en un round, bien que ce processus crée un grand nuage de brouillard vaporeux mettant un tour à se dissiper. Les feux normaux ou les feux magiques d'intensité moindre n'activent pas la fonte d'un mur de glace.

Le composant matériel est un petit morceau de quartz ou de roche cristalline similaire.

Mur Illusoire (Illusion/Fantasme)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1' x 10' x 10'
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée l'illusion permanente (sauf dissipation) d'un mur, sol, plafond ou surface similaire. Celle-ci semble absolument réelle lorsqu'on l'observe, même magiquement - comme à l'aide du sort de clerc *vision véritable* ou son équivalent -, mais les objets solides peuvent le traverser sans difficulté. Lorsque le sort est utilisé pour dissimuler trappes, pièges ou portes normales, les capacités de détection naturelle des demi-humains et de détection magique fonctionnent normalement. Toucher ou sonder la surface considérée en révèle la véritable nature, mais ne cause pas la disparition de l'illusion.

Le composant matériel est une poudre très rare coûtant au moins 400 po et demandant quatre jours de préparation.

Oeil de Magicien (Altération)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est employé, le magicien crée un organe sensoriel invisible qui lui transmet des informations visuelles. L'œil de magicien se déplace à la vitesse de 30 pieds par round s'il avance à la manière d'un humain (c'est à dire en observant essentiellement le sol) ou de 1 par round s'il examine également murs et plafond. L'oeil dispose d'une vision normale à une distance de 60 pieds dans les zones bien éclairées et d'une infravision à 10 pieds. il peut se déplacer dans n'importe quelle direction pendant la durée du sort. Sa substance et sa forme peuvent être détectées (par un sort de *détection de l'invisibilité*, par exemple). Les barrières solides lui barrent le chemin, mais il peut se glisser dans un espace équivalent à un petit trou de souris (un pouce de diamètre).

L'utilisation de l'oeil exige la concentration du magicien. Si celle-ci est brisée, le sort n'est cependant pas annulé - l'oeil demeure simplement inerte jusqu'à ce que son créateur se concentre à nouveau, ou jusqu'à ce que le sort expire. Les pouvoirs de l'oeil ne peuvent être améliorés par d'autres sorts ni par des objets. Le magicien est sujet à toute attaque par le regard qui frappe l'oeil. Une dissipation de la magie lancée avec succès sur celui-ci met fin au sort. L'oeil de magicien est considéré comme un organe sensoriel de son créateur indépendant en ce qui concerne ténèbres magiques, cécité, etc.

Le composant matériel est une touffe de fourrure de chauve-souris.



Peau de Pierre (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Aucun

Quand ce sort est lancé, la créature affectée obtient une immunité virtuelle contre toutes attaques physiques: coupures, coups, projectiles, etc. Même une *épée d'acuité* ne peut affecter une créature ayant reçu une *peau de pierre*, pas plus qu'un rocher jeté par un géant, la morsure d'un serpent, etc. Les attaques magiques telles que *boule de feu, projectile magique, éclair*, et ainsi de suite ont leur effet normal. Le sort bloque 1d4 attaques plus une pour deux niveaux d'expérience du magicien. La limite s'applique quel que soit le résultat des tirages de toucher et sans se préoccuper de savoir si les attaques étaient physiques ou magiques. Une *peau de pierre* lancée par un magicien de niveau 9 protégerait par exemple contre cinq à huit



attaques. Les assauts d'un griffon réduiraient ce nombre de trois par round ; quatre *projectiles magiques* compteraient comme quatre attaques, en plus d'infliger leurs dégâts normaux.

Le composant matériel du sort est une poudre de granit et de diamant, répandue sur la peau du bénéficiaire.

Piège de Feu (Abjuration, Evocation)
Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente jusqu'à décharge
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Objet touché
Jet de Protection: 1/2

Tout objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, cercueil, porte, tiroir, etc.) peut être muni d'un *piège de feu*. Le sort est centré sur un point choisi par le magicien. L'objet ainsi piégé ne peut être muni d'un second sort de protection ou de fermeture (si l'on néglige cette règle, le résultat est le suivant: 25 %: le premier sort est gâché ; 25 %: le second sort est gâché ; 50 %: les deux sorts sont gâchés). Un sort de *déblocage* n'affecte absolument pas un *piège de feu* - dès que l'intrus touche l'objet ou franchit le seuil qu'il garde, le piège explose. Voleurs et autres n'ont que la moitié de leurs chances normales de détecter un piège de feu (en remarquant les symboles caractéristiques requis pour le poser). Ils n'ont également que la moitié de leurs chances normales de le désamorcer (un échec en provoque la décharge immédiate). Une dissipation manquée ne déclenche pas le piège. Le magicien ayant posé celui-ci peut manipuler l'objet concerné sans problème, de même que toute personne y ayant été autorisée au moment de l'incantation du sort (la méthode exacte met souvent en jeu un mot-clef). Lorsque le piège fonctionne, il se produit une explosion de 5 pieds de rayon autour du centre du sort: toutes les créatures se trouvant dans cette zone doivent lancer un jet de protection contre les sorts. Les dégâts sont de 1d4 points plus 1 par niveau du magicien - la moitié (arrondie à l'entier supérieur) pour les créatures qui réussissent leur JP. Sous l'eau, cette protection n'inflige que la moitié de ses dégâts normaux et crée un grand nuage de vapeur. L'objet piégé n'est pas endommagé par l'explosion.

Pour placer ce sort, le magicien doit enduire les contours de l'ouverture d'un peu de soufre ou de salpêtre, et toucher le centre du sort. Autoriser une autre personne à passer le piège sans mal exige de posséder un cheveu - ou portion du corps similaire - de ladite personne.

Porte Dimensionnelle (Altération)
Portée: 0
Composantes: V
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Le lanceur
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien se transporte immédiatement à une distance de 30 pas par niveau qu'il possède au maximum. Cette forme particulière de téléportation ne permet aucune erreur et le lanceur arrive toujours à l'endroit exact qu'il désire atteindre - soit qu'il le visualise (dans la limite de la portée du sort, bien entendu), soit qu'il le spécifie (“ 300 pas vers le bas ”, “ vers le haut, direction nord-ouest, angle de 45 degrés, 420 pas ”). Si le magicien arrive en un endroit déjà occupé par un corps solide, il demeure prisonnier du plan Astral. Si le transport s'effectue en un endroit dont le magicien a spécifié l'emplacement sans le voir et où aucun sol n'est disponible (en plein air), il s'ensuit une chute et les dégâts correspondants - à moins que d'autres moyens magiques ne soient employés. Tout ce que le magicien porte sur lui ou tient en main est inclus dans le transport, dans la limite de 500 livres de matière inerte ou de 250 livres de matière vivante. Il faut un round complet pour reprendre ses esprits après avoir utilisé une *porte dimensionnelle*.

Sphère Résistante d'Otiluke (Altération, Evocation)
Portée: 20 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Diamètre de 1 pied/niveau
Jet de Protection: Ann.

Le résultat de ce sort est un globe de force miroitant qui emprisonne la victime - si celle-ci est assez petite pour y tenir et si elle manque son jet de protection contre les sorts. La sphère résistante retient son prisonnier pour toute la durée du sort et n'est sujette à aucun dégât, sinon les effets d'un bâtonnet d'annulation, d'une baguette de négation, ou des sorts de dissipation de la magie et de désintégration. Ceux-ci la détruisent sans blesser le prisonnier. Rien ne peut traverser la sphère, dans un sens ou dans l'autre, bien que la victime respire normalement. Il lui est possible de se débattre mais le seul effet de ses contorsions sera de faire bouger la sphère. Celle-ci peut être déplacée soit par les efforts de son (ou ses) prisonnier(s), soit par ceux des créatures se trouvant à l'extérieur.

Les composants matériels sont un morceau hémisphérique de diamant (ou de gemme dure et transparente similaire) et un morceau identique de gomme arabique.

Tempête de Glace (Evocation)
Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort peut avoir deux effets différents, au choix du magicien: dans le premier cas, de gros grêlons s'abattent pendant un round au sein d'une zone de 40 pieds de diamètre, et infligent 3d10 points de dégâts à toutes les créatures s'y trouvant. Dans le second, un givre mordant tombe dans une zone de 80 pieds de diamètre pendant 1 round par niveau du lanceur. Le givre aveugle les créatures se trouvant dans la zone pendant toute la durée du sort et rend le terrain glissant, réduisant les vitesses de déplacements de 50 % et créant une chance de 50 % également pour qu'une créature tentant de bouger au sein de la zone glisse et tombe. Le givre éteint également torches et autres petits feux.

Il est à noter que ce sort peut annuler un *métal brûlant* mais n'en cause pas moins alors des dégâts normaux.

Les composants matériels sont une pincée de poussière et quelques gouttes d'eau.

Tentacules Noirs d'Evrard (Conjuration)
Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: 30 pieds carrés/niveau
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée de nombreux tentacules noirs et flexibles dans sa zone d'effet. Ces membres mobiles semblent jaillir de la terre, du plancher ou de quelque surface qui constitue le sol - y compris de l'eau. Chaque tentacule mesure 10 pieds de long, a une CA de 4 et possède autant de points de vie que son créateur a de niveaux. Le sort crée 1d4 tentacules, plus un par niveau d'expérience du magicien.

Toute créature se trouvant à portée des tentacules est sujette à une attaque déterminée par le MD. La victime doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, elle reçoit 1d4 points de dégâts, dûs au contact avec le tentacule, puis celui-ci est détruit. L'échec à des conséquences plus graves: les dégâts infligés sont 2d4 points ; le membre noir s'enroule autour de sa victime et les dégâts seront de 3d4 points au cours de chaque round subséquent. Ces tentacules n'ayant pas d'intelligence, il est possible qu'ils s'enroulent autour d'un objet - arbre, poteau, pilier -, voire autour du magicien lui-même, ou qu'ils continuent à broyer un adversaire déjà mort. L'étreinte d'un tentacule se maintient jusqu'à ce qu'il soit détruit par une forme d'attaque quelconque ou jusqu'à ce qu'il disparaisse à l'expiration du sort.

Le composant matériel est un morceau de tentacule de pieuvre géante ou de calmar géant.

Terrain Hallucinatoire
(Illusion/Fantasme)
Portée: 20 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Cube de 30' d'arête/niveau au maximum
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée une illusion qui masque le terrain se trouvant dans la zone d'effet. Des champs ou une route peuvent ainsi ressembler à un marécage, à une



colline, une crevasse, ou tout autre terrain impraticable. Un étang pourra être apparemment changé en pâturage, un précipice en pente douce, une ravine caillouteuse en large et belle route. Le terrain hallucinatoire se maintient jusqu'à ce qu'un sort de dissipation de la magie soit lancé dans la zone ou jusqu'à ce que sa durée s'achève. Si certaines créatures reconnaissent l'illusion pour ce qu'elle est, celle-ci n'en demeure pas moins en place et affecte les autres êtres qui l'observent.

Si l'illusion ne cause qu'un changement subtil, comme la transformation d'un bois clairsemé en dense et sombre forêt, ou l'augmentation de l'inclinaison d'une pente, l'effet pourra même échapper aux créatures se trouvant dans la zone d'effet. Si le changement est colossal (une plaine herbue recouvrant une lande de fondrières volcaniques, par exemple), l'illusion sera sans nul doute remarquée dès que quelqu'un en sera victime. Chaque niveau d'expérience étend les dimensions de la zone affectée: un magicien de niveau 12 affecte par exemple une zone de 120 pas x 120 pas x 120 pas.

Les composants matériels sont une pierre, une brindille et un morceau de plante verte - feuille ou brin d'herbe.

Terreur (Illusion/Fantasme)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: Spécial
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: cône long de 60', diamètre de 30' à l'extrémité, de 5' à la base
Jet de Protection: Ann.

Lorsqu'un sort de *terreur* est lancé, le magicien génère un invisible cône de peur qui provoque chez les créatures s'y trouvant prises une panique les poussant à s'enfuir. Il est probable qu'elles lâchent alors les objets qu'elles tiennent en main: la chance de base en ce domaine est de 60 % au niveau 1 (ou à 1 Dé de Vie), chaque niveau (ou DV) supplémentaire la réduisant de 5 %. Il n'y a donc que 15 % de chances de laisser tomber ses objets au niveau 10, et plus aucune au niveau 13. Les créatures affectées par la *terreur* fuient à leur vitesse maximale pour un nombre de rounds égal au niveau du magicien. Les morts-vivants et les créatures qui réussissent leur jet de protection contre les sorts ne sont pas affectés.

Le composant matériel de ce sort est soit un coeur de poule, soit une plume blanche.

Transformation de Masse (Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Un cube de 10 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection: Aucun

Lorsque ce sort est lancé sur des créatures consentantes, de taille humaine ou plus petites, jusqu'à un maximum de 10 par niveau du magicien, celles-ci peuvent être magiquement altérées pour prendre l'apparence d'arbres quelconques. Une compagnie de créatures peut donc être ainsi transformée en bosquet ou en verger. De plus, ces créatures transformées peuvent être cotoyées et même touchées sans révéler leur véritable nature. Il est cependant à noter que les coups infligés aux êtres-arbres causent des dégâts et que le sang coulant de leurs blessures ne pourra être confondu avec de la sève.

Les créatures à transformer doivent se trouver dans la zone d'effet du sort. Les êtres non consentants ne sont pas affectés. Les bénéficiaires sont immobiles mais conscients, sujets à des besoins en sommeil normaux, et doués de vue, d'ouïe et de toucher pendant toute la durée du sort. Celui-ci reste en place jusqu'à ce que le magicien en commande la fin ou jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* soit lancée sur les créatures. Celles qui demeurent dans cet état pendant d'importantes périodes sont sujettes aux attaques des insectes, du climat, de la maladie, du feu et autres dangers naturels.

Le composant matériel est une poignée de morceaux d'écorce provenant du type d'arbre désiré pour les créatures.

Tueur Fantasmatique (Illusion/Fantasme)

Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Spécial

Lorsque ce sort est lancé, le magicien crée l'illusion de la chose la plus terrifiante que puisse imaginer sa victime - en donnant aux peurs du subconscient une forme visualisable par l'esprit conscient: la bête la plus horrible qui soit. Seule la victime du sort voit le tueur fantasmatique (le magicien ne distingue qu'une forme vague), et si celui-ci réussit une attaque contre elle, elle meurt de peur. La bête attaque comme un monstre à 4 Dés de Vie. Elle est invulnérable à toutes les attaques et peut traverser toutes les barrières. Une fois créée elle poursuit inlassablement le sujet, puisqu'elle n'existe que dans son esprit.

Les seules défenses possibles contre un tueur fantasmatique sont une tentative d'incrédulité (une seule est autorisée), la mort ou l'inconscience du magicien ayant lancé le sort, ou l'inconscience de la victime pendant toute la durée de celui-ci. Pour refuser de croire au tueur, la sujet doit annoncer spécifiquement cette intention puis lancer un tirage d'intelligence - avec une pénalité de -1 par quatre niveaux que possède le magicien.

Certains modificateurs spéciaux s'appliquent à cette attaque:

Condition	Modificateur
Surprise	-2
Sujet déjà attaqué par ce sort	+1
Sujet est illusionniste	+2
Sujet porte un heaume de télépathie	+3

La résistance à la magie, les bonus contre la peur et les ajustements de Sagesse s'appliquent également. Le tirage de résistance à la magie s'effectue en premier, afin de savoir si le sort a un effet quelconque. Si c'est le cas, les bonus peur/Sagesse s'appliquent ensuite au jet de protection.

Si le sujet d'une attaque par tueur fantasmatique refuse avec succès de croire à l'illusion et porte un *heaume de télépathie*, la bête peut être retournée contre le magicien - lequel doit alors être incrédule à son tour sous peine d'être soumis à ses attaques et à leurs possibles effets.

Si le sujet ignore le tueur pour accomplir d'autres actions, comme par exemple affronter le magicien, le MD pourra accorder à l'illusion des bonus au toucher (attaques de flanc ou de dos, etc.). Des sorts tels que *apaisement* et *manteau de bravoure*, lancés après le début de l'attaque, autorisent une deuxième tentative d'incrédulité.

Vacuité (Altération, Illusion/Fantasme)

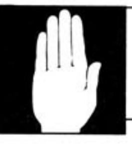
Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: Rayon de 10 pieds/niveau
Jet de Protection: Aucun

Lorsqu'un sort de *vacuité* est lancé, le magicien fait paraître vide, négligée et inutilisée une certaine zone. Ceux qui observent celle-ci voient de la poussière sur le sol, des toiles d'araignée, de la saleté et autres éléments typiques des endroits abandonnés depuis longtemps. S'ils la traversent, il leur semble qu'ils laissent des traces, qu'ils arrachent les toiles, etc. A moins qu'ils n'entrent directement en contact avec un objet dissimulé par le sort, l'endroit leur semble désert. Frôler un objet invisible n'annule pas le sort de *vacuité* : seul un contact franc donne une chance de remarquer que les apparences sont trompeuses.

Si ledit contact franc avec un objet masqué se produit, les créatures sujettes au sort ne peuvent pénétrer celui-ci que si elles découvrent plusieurs objets qu'elles ne voient pas: chacune bénéficie alors d'un jet de protection contre les sorts. Un échec signifie qu'elles supposent simplement lesdits objets invisibles. Un sort de dissipation de la magie dissipe la vacuité et révèle la zone telle qu'elle est. Un sort de *vision véritable,* une *gemme de vision* et effets similaires peuvent révéler la supercherie, mais ce n'est pas le cas d'une *détection de l'invisibilité.*

Ce sort est une combinaison très puissante de l'illusion et de l'invisibilité, mais il ne peut masquer que des objets inertes. Les êtres vivants ne sont pas rendus invisibles mais leur présence ne gêne par ailleurs en rien l'effet du sort.

Le magicien doit posséder un carreau de la plus fine des soies noires. Ce composant, d'une valeur minimum de 100 po, est détruit pendant l'incantation.



Sorts de Cinquième Niveau

Animation des Morts (Nécromancie)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 5 rounds
Zone d'Effet: Spécial
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée les plus faibles des monstres morts-vivants - squelettes ou zombis - généralement en partant des os ou des cadavres d'humains, demi-humains, ou humanoïdes. Il anime les restes et les rend capables d'obéïr à des ordres verbaux simples du magicien. Squelettes ou zombis peuvent suivre le lanceur, demeurer en un endroit et attaquer toutes les créatures (ou un certain type de créatures) y pénétrant, etc. Les morts-vivants demeurent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits en combat ou repoussés: la magie ne peut être dissipée. Les types de cadavres pouvant être animés sont les suivants.

A) Humains, demi-humains et humanoïdes à 1 Dé de Vie. le magicien peut animer un squelette par niveau d'expérience qu'il possède, ou un zombi pour deux niveaux. Les éventuels niveaux des créatures animées sont ignorés. Le corps d'un ancien guerrier de niveau 9 deviendra par exemple un zombi à 2 Dés de Vie, dénué de toute capacité spéciale de classe ou de race.

B) Créatures possédant plus de 1 Dé de Vie. Le nombre de morts-vivants créés dépend des Dés de Vie du monstre (le total des Dés de Vie ne peut excéder le niveau du magicien). Les formes squelettiques possèdent le même nombre de Dés de Vie que la créature originale, alors que les zombis en ont un de plus. Ainsi un magicien de niveau 12 pourrait-il animer quatre gnolls zombis (4 x 2+1 DV = 12) ou un unique squelette de géant du feu. Ces morts-vivants ne possèdent aucune des capacités spéciales qui étaient leurs de leur vivant.

C) Créatures à moins de 1 Dé de Vie. Le magicien peut animer deux squelettes ou un zombi par niveau. Les squelettes possèdent leur Dé de Vie normal, les zombis 1 de plus. Les clercs ont un bonus de +1 lorsqu'ils tentent de repousser ces morts-vivants.

Ce sort exige que les corps ou ossements soient disponibles et raisonnablement intacts (ceux de squelettes ou zombis détruits au cours d'un combat ne le seront pas).

Le composant matériel est une goutte de sang et une pincée de poudre d'os ou un éclat d'os. L'utilisation de ce sort n'est pas un acte bon et seuls les magiciens mauvais s'en servent fréquemment.

Bulle d'Air (Altération)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Sphère de 10' de rayon ou hémisphère de 15' de rayon
Jet de Protection: Aucun

Ce sort transforme un liquide normal, tel que l'eau ou une solution acqueuse, en une substance respirable, moins dense. Ainsi, si le magicien désirait se rendre dans un endroit inondé, il pénétrerait dans l'eau, lancerait son sort et s'enfoncerait ensuite au sein d'un globe d'eau bouillonnante. Lui et les autres créatures se trouvant dans la zone d'effet peuvent se déplacer et respirer normalement, comme si cette eau bouillonnante était de l'air. Le globe est centré sur le lanceur et se déplace avec lui. Les créatures qui respirent de l'eau évitent les sphères (ou hémisphères) créées par une *bulle d'air* - bien que les plus intelligentes puissent y pénétrer si elles disposent d'un autre moyen de locomotion que la nage. Aucune créature respirant de l'eau ne peut survivre au sein d'une *bulle d'air.* Pour être activé, le sort ne demande qu'un seul mot articulé, aussi peut-il être lancé sous l'eau. Il ne filtre ni ne chasse les particules de matière solides.

Le composant matériel du sort est une poignée de sels alcalins ou bromés.

Chaos (Enchantement/Charme)

Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Cube de 40 pieds d'arête au maximum
Jet de Protection: Spécial

Le chaos a un effet similaire à celui du sort de niveau 4 *confusion*, mais seuls les êtres suivants bénéficient d'un jet de protection: guerriers, magiciens spécialisés dans les enchantements, monstres n'utilisant pas la magie et ayant une Intelligence de 4 ou moins, créatures possédant une Intelligence de 21 ou plus et créatures possédant plus de niveaux ou de Dés de Vie que le magicien.

Le sort provoque la désorientation et une grave distorsion sensorielle, ce qui amène l'hésitation et l'impossibilité d'accomplir un acte constructif. Il affecte 1d4 créatures, plus une par niveau du magicien. Celles qui bénéficient d'un jet de protection contre les sorts le lancent avec une pénalité de -2, après ajustement de Sagesse. En cas de réussite, le sort ne leur fait aucun effet. Les créatures affectées réagissent de la manière suivante:

d10	Action
1	S'éloigne (à moins d'en être empêché) et erre pendant toute la durée du sort.
2-6	Demeure indécis pendant un round (puis faire un nouveau tirage).
7-9	Attaque la créature la plus proche pendant un round (puis faire un nouveau tirage).
10	Agit normalement pendant un round (puis faire un nouveau tirage).

Le sort se prolonge durant un round par niveau du magicien. Le MD doit faire un tirage d'action par round pour toutes les créatures affectées, à moins d'obtenir le résultat " s'éloigne et erre pendant toute la durée du sort ".

Les créatures errantes s'éloignent le plus loin possible du magicien, utilisant leur mode de déplacement le plus typique (les personnages marchent, les poissons nagent, les chauve-souris volent, etc.). Jets de protection et tirages d'action sont lancés au début de chaque round. Toute créature confuse qui subit une attaque reconnaît un ennemi et réagit alors selon sa nature profonde.

Les composants matériels sont un petit disque de bronze et une petite baguette de fer.

Coffre Secret de Léomund (Altération, Conjuration)

Portée: Spéciale
Composantes: V, S, M
Durée: 60 jours
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: 1 coffre d'environ 2' x 2' x 3'
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet à un coffre construit spécialement d'être caché au plus profond du plan Ethéré, d'où il sera rappelé à l'aide d'un modèle réduit de lui-même. Le grand coffre doit être coûteux et d'extrêmement belle facture, réalisé par des maîtres-artisans. S'il se compose principalement de bois, il doit s'agir d'ébène, de palissandre, de santal, de teck, etc. Tous ses coins, clous et autres pièces métalliques doivent être faits de platine. S'il est fait d'ivoire, ces pièces métalliques seront en or. S'il est fait de bronze, de cuivre ou d'argent, on choisira pour elles l'électrum ou l'argent. Le coût d'un tel coffre n'est jamais inférieur à 5.000 po. Lorsqu'il est construit, le magicien doit en faire réaliser une copie de taille réduite, exacte dans les moindres détails, faite des mêmes matériaux. Il ne peut posséder qu'une seule paire de ces coffres à un moment donné - même les *souhaits* n'autorisent aucune exception. Les coffres eux-mêmes ne sont pas magiques et peuvent être équipés de serrures et autres protections.

Touchant le coffre et sa maquette, le magicien psalmodie son incantation. Le grand coffre disparaît alors au sein du plan Ethéré. Quelle que soit sa taille apparente, il peut contenir un pied cubique de matière par niveau du magicien. S'il s'agit de matière vivante, le sort a 75 % de chances de ne pas fonctionner, aussi l'utilise-t-on généralement pour mettre en lieu sûr trésors, livres de sorts, objets magiques, gemmes, etc. Tant que le magicien possède la réplique miniature, il peut ramener à volonté le coffre dans le plan matériel. S'il la perd, ou si elle est détruite, même un *souhait* ne permettra pas de retrouver le coffre - bien qu'il soit possible de monter une expédition pour aller le chercher.

Lorsque le coffre se trouve dans le plan Ethéré, il existe une chance cumulative de 1 % par semaine pour qu'il soit trouvé par une créature quelconque. Ce pourcentage repasse à 1 % chaque fois que l'objet est rap-



pelé dans le plan matériel puis renvoyé grâce à un nouveau lancement du sort. Si le coffre est trouvé, le MD doit décider de la rencontre et de la manière dont la créature réagit (elle pourra par exemple ignorer le coffre, le vider entièrement ou partiellement, voire même échanger certains des objets présents ou en ajouter d'autres).

Chaque fois que le coffre secret est rappelé sur le plan Matériel Primaire, une fenêtre éthérée est ouverte pour une période variable, généralement environ un tour, au cours de laquelle elle diminue progressivement. Lorsque ce trou entre les plans s'ouvre, faire un tirage de rencontre éthérée pour voir si un monstre est attiré au travers.

Si le grand coffre n'est pas récupéré avant la fin de la durée du sort, il existe une chance cumulative de 5 % par jour pour qu'il soit perdu.

Cône de Froid (Evocation)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: 1/2

Ce sort crée une zone de froid intense, partant de la main du magicien et s'étendant en cône long de 5 pieds et large d'un, par niveau du lanceur. Cet effet absorbe la chaleur et inflige 1d4+1 points de dégâts par niveau du magicien. Exemple : un magicien de niveau 10 peut créer un cône long de 50 pieds, ayant un diamètre de 10 pieds et infligeant 10d4 + 10 points de dégâts.

Le composant matériel est un minuscule cône de cristal ou de verre.

Congédiement (Abjuration)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Grâce à ce sort, un magicien se trouvant sur le plan Matériel Primaire cherche à permettre à une créature originaire d'un autre plan d'existence d'y retourner (ou à l'y forcer). Dans le cas où ce retour n'est pas volontaire, la résistance à la magie s'applique. En cas d'échec, on compare le niveau du magicien à celui de la créature (ou à ses Dés de Vie). Si le premier l'emporte, la différence est soustraite au dé que lance la créature pour son jet de protection. Dans le cas inverse, cette différence est ajoutée au dé.

Si la créature désire retourner sur son plan, aucun jet de protection n'est nécessaire (elle choisit de le manquer).

Si le sort fonctionne, la créature est immédiatement emportée, mais il existe une chance de 20 % pour qu'elle arrive dans un plan autre que le sien.

Le composant matériel est un objet quelconque que la créature sujette au sort trouve repoussant.

Conjuration d'un Elémental (Conjuration)

Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort en regroupe en fait quatre. Le magicien peut conjurer un élémental d'air, de terre, de feu ou d'eau - à condition qu'il dispose du composant matériel nécessaire (une source de feu considérable doit se trouver à portée pour conjurer un élémental de feu, une grande quantité d'eau pour un élémental d'eau, etc.). Les élémentaux conjurés ont 8 Dés de Vie.

Il est possible de conjurer successivement des élémentaux de type différent, si le magicien a mémorisé deux fois (ou plus) ce sort. Le type d'élémental à conjurer doit être choisi au moment de la mémorisation. Chacun ne peut être conjuré qu'une fois par jour.

L'élémental conjuré doit être contrôlé par le magicien - celui-ci doit se concentrer sur sa créature -, faute de quoi il se retourne contre lui. Le monstre n'interrompra pas un combat pour ce faire mais tentera d'éviter toute créature tandis qu'il cherchera son conjurateur. Si le magicien est blessé, ou saisi, sa concentration est brisée. Même si ce n'est pas le cas, il existe toujours une chance de 5 % pour que l'élémental se retourne contre lui. Ce tirage s'effectue à la fin du deuxième round et de tous les suivants. Un élémental se libérant du contrôle peut être dissipé par le magicien, mais la chance de succès n'est que de 50 %. Le monstre peut être contrôlé jusqu'à une distance de 30 pas par niveau du conjurateur. Il demeure sur ce plan jusqu'à ce que la forme qu'il y adopte soit détruite, ou jusqu'à l'expiration du sort. Il est à noter que s'ils s'éloignent de plus de 60 pas d'une grande quantité d'eau, les élémentaux d'eau sont détruits.

Le composant matériel (outre l'élément devant composer l'élémental) est une petite quantité des substances suivantes.

Elémental d'Air: encens brûlant
Elémental d'Eau - eau et sable
Elémental de Feu - soufre et phosphore
Elémental de Terre - argile douce

Un sort de *protection contre le mal* fournit une protection spéciale contre les élémentaux incontrôlés.

Conjuration de Monstres III (Conjuration)

Portée: 50 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Cet effet est très semblable à celui du sort de niveau 3 *conjuration de monstres* I, à ceci près qu'il appelle 1d4 monstres de niveau 3. Ceux-ci apparaissent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du magicien jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, que le sort expire ou qu'ils soient eux-mêmes abattus. Ces créatures ne font pas de tirage de moral et disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il n'y a aucun adversaire à combattre et que le magicien peut communiquer avec elles, elles pourront lui rendre d'autres services.

Les composants matériels de ce sort sont un petit sac et une fine chandelle.

Conjuration d'Ombres (Conjuration)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Cube de 10 pieds d'arête
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien conjure une ombre (voir le *Compendium Monstrueux*) pour trois niveaux d'expérience qu'il possède. Ces monstres sont sous son contrôle et attaquent ses ennemis sur son ordre. Ils demeurent jusqu'à ce qu'ils soient abattus, repoussés ou que le sort expire.

Le composant matériel est un morceau de quartz fumé.

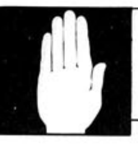
Contact avec un Autre Plan (Divination)

Portée: 0
Composantes: V
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Par ce sort, le magicien envoie son esprit dans un autre plan d'existence, afin de recevoir conseils et renseignements des puissances qui y vivent. Celles-ci n'appréciant guère le contact, elles ne donnent que des réponses brèves (le MD doit répondre à toutes les questions par " oui ", " non ", " peut-être ", " jamais ", " question stupide ", etc.) Durant l'effet du sort, toutes les questions posées reçoivent une réponse. Le personnage peut contacter un plan élémentaire ou même un plan plus éloigné. Il lui est possible de poser une question pour deux niveaux d'expérience qu'il possède. Entrer en contact avec des esprits très éloignés du plan du magicien augmente la chance qu'a celui-ci de devenir fou ou de mourir, mais aussi celles qu'a la puissance contactée de connaître la réponse et de la donner honnêtement. Une fois les plans extérieurs atteints, c'est l'Intelligence de l'être contacté qui détermine les effets.

La table donnée ci-dessous peut être modifiée par le MD, par le développement de PNJs extraplanaires, et ainsi de suite.

Si le magicien devient fou, cela se produit dès qu'il a posé la première question. Sa condition demeure effective pendant une semaine par niveau d'éloignement du plan contacté (voir le GDM ou le Manuel des Plans - Manual of the Planes), jusqu'à un maximum de 10 semaines. Il existe 1 % de chances par plan que le magicien meure avant d'être guéri, à moins qu'un sort de délivrance de la malédiction ne soit lancé sur lui.



Un magicien qui survit se souvient de la réponse qu'il a obtenue à la question posée.

En de rares occasions, cette divination peut être bloquée par l'action de certaines puissances majeures ou mineures.

Les pourcentages entre parenthèses s'appliquent aux questions concernant le plan élémentaire approprié.

Règle optionnelle

Le MD pourra s'il le désire permettre le contact avec un plan extérieur spécifique (voir le Manuel des Plans) ; en ce cas, la différence d'alignement entre le magicien et le plan altère l'Intelligence maximum de l'être contacté - chaque différence d'alignement moral et d'alignement éthique la diminue de 1 point. Exemple: un magicien loyal bon de niveau 18 pourrait contacter les Sept Cieux (LB) sur la ligne " Intelligence 20 " ou l'Elysée (NB) sur la ligne " Intelligence 19 ".

Tenter d'utiliser l'une de ces créations comme composant matériel d'un sort provoquera l'échec de celui-ci. Le magicien doit posséder au moins un petit morceau de la matière qu'il désire créer - quelques filaments de chanvre pour faire une corde, un caillou pour créer un rocher, etc.

Croissance Animale (Altération)

Reversible
Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Maximum de 8 animaux dans un cube de 20' d'arête
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, tous les animaux désignés par le magicien - jusqu'à un maximum de 8 - et se trouvant dans une zone carrée de 20' de côté voient leur taille normale doubler. Les effets de cette croissance sont des Dés de Vie multipliés par 2 (avec l'amélioration que cela

Plan	Chance de Folie*	Chance de Connaissance	Chance de Véracité**
Elémentaire	20 %	55 % (90 %)	62 % (75 %)
Plan Intérieur	25 %	60 %	65 %
Plan Astral	30 %	65 %	67 %
Plan Extérieur, Intelligence 19	35 %	70 %	70 %
P.E., Intelligence 20	40 %	75 %	73 %
P.E., Intelligence 21	45 %	80 %	75 %
P.E., Intelligence 22	50 %	85 %	78 %
P.E., Intelligence 23	55 %	90 %	81 %
P.E., Intelligence 24	60 %	95 %	85 %
P.E., Intelligence 25	65 %	98 %	90 %

*Chaque point d'Intelligence du magicien, au-dessus de 15, réduit cette chance de 5 %.
**Si l'être ne connaît pas la réponse et que le tirage de véracité échoue, il donnera avec emphase une réponse fausse. Si le tirage de véracité réussit, il avouera son ignorance.

Création Majeure (Illusion/Fantasme)

Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Tout comme le sort de création mineure, la création majeure permet au magicien de capter des filaments de matière venant du plan de l'Ombre pour créer un objet non-vivant de nature végétale - corde, bois, etc. Le lanceur peut aussi créer des objets minéraux - pierre, cristal, métal, etc. L'objet créé ne peut excéder un volume d'un pied cubique par niveau du magicien. La durée de vie de la création dépend de sa dureté et de sa rareté.

Matière végétale	2 heures/niveau
Pierre ou cristal	1 heure/niveau
Métaux précieux	2 tours/niveau
Gemmes	1 tour/niveau
Mithril *	2 rounds/niveau
Adamantite	1 round/niveau

* Inclus tous les métaux rares similaires.

apporte aux tirages d'attaque) et des dégâts doublés au cours des combats. Ce sort dure un round par niveau d'expérience du magicien le lançant. Seuls les animaux naturels - y compris leurs formes géantes - peuvent être affectés par la croissance.

L'inverse, rapetissement animal réduit de moitié la taille, des Dés de Vie, les tirages de dégâts, etc. des animaux.

Le composant matériel des deux versions du sort est une pincée de poudre d'os.

Débilité Mentale (Enchantement/charme)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Ce sort n'est utile que contre les créatures ou les gens utilisant des sorts magiques. La débilité mentale a pour effet de donner à son sujet l'Intelligence d'un enfant mongolien. Seuls les sorts de guérison ou de souhait peuvent l'annuler. Les êtres utilisant la magie y sont très vulnérables, aussi leurs jets de protection souffrent-ils des pénalités suivantes.

Cible	Ajustement Jet de Protection
Prêtre	+1
Magicien (humain)	-4
Combinaison ou non-humain	-2

Les ajustements de Sagesse s'appliquent au jet de protection.

Le composant matériel est une poignée d'argile, de cristal, de verre ou de sphères minérales, qui disparaît pendant l'incantation.

Discussion Oiseuse de Léomund (Enchantement, Evocation)

Portée : 10 pas
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 créature ou plus, dans un rayon de 10 pieds
Jet de Protection : Spécial

Ce sort distraît les créatures y étant soumises en les entraînant dans une absorbante discussion sur un sujet qui les intéresse. Une suite de réactions diverses se produit durant les 11 rounds suivants, d'autres jets de protection intervenant de la manière décrite ci-dessous. Ces réactions sont conversation (rounds 1-3), confusion éventuelle (rounds 4-6), puis rage ou lamentation (rounds 7-11). Tous les jets de protection sont affectés par l'Intelligence des créatures, comme noté ci-dessous. Les victimes du sort doivent comprendre la langue employée par le magicien.

Lorsqu'il lance le sort, celui-ci commence à parler d'un sujet intéressant au premier chef la ou les créatures devant être affectées. Celles qui réussissent leur jet de protection contre les sorts ne s'en préoccupent pas. Les autres commencent à converser avec le magicien, manifestant accord ou désaccord avec la plus grande politesse. Tant que le lanceur le désire, il peut prolonger le sort en continuant à discuter avec les sujets. S'il est attaqué ou distrait d'une manière ou d'une autre, les créatures affectées ne le remarquent pas.

Intelligence	Modificateur du Jet de Protection
2 ou moins	Le sort n'a aucun effet
3 à 7	-1
8 à 10	0
11 à 14	+1
15 ou plus	+2

Le magicien peut quitter les lieux à tout moment après l'incantation. Les créatures affectées continueront à parler comme s'il était toujours présent. Tant qu'elles ne sont pas attaquées, elles ignorent tout ce qui se passe autour d'elles, ne songeant qu'à parler et argumenter. Lorsque le magicien les abandonne, cependant, chacune achève le stade du sort dans lequel elle se trouve, puis la magie est annulée.

Si le magicien prolonge le sort pendant



plus de trois rounds, chaque créature affectée peut lancer un autre jet de protection contre les sorts. Celles qui échouent se mettent à errer, confuses, pendant 1d10 +2 rounds, demeurant loin du lanceur. Celles qui réussissent continuent à discuter et relancent un jet de protection par round (jusqu'au sixième) pour éviter la confusion.

Si le sort se prolonge pendant plus de six rounds, chaque sujet doit lancer un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être enragé et d'attaquer toutes les autres créatures affectées, dans l'intention de les tuer. Cette rage dure 1d4+1 rounds. Ceux qui réussissent le JP réalisent qu'ils ont été trompés et s'effondrent au sol, se lamentant de leur stupidité pendant 1d4 rounds, à moins qu'ils ne soient attaqués ou distraits d'une manière ou d'une autre.

Distorsion des Distances (Altération)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 2 tours/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Un cube de 10 pieds d'arête par niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort ne peut être lancé que dans une zone complètement entourée ou enfermée par de la terre, de la pierre, du sable, ou matériaux similaires. Le magicien doit également lancer un sort *de conjuration d'un élémental de terre*. Ce dernier obéit sans tenter de se libérer si le magicien lui annonce qu'il va lancer une *distorsion des distances*. Ce dernier sort place l'élémental dans la zone d'effet, l'autorisant ensuite à doubler ou diminuer de moitié les dimensions de celle-ci, pour les créatures qui la traversent (au choix du magicien). Ainsi un couloir de 10' x 100' pourrait sembler mesurer cinq pieds de large et 50 de long ou 20 pieds de large et 200 de long. Lorsque le sort s'achève, l'élémental retourne sur son plan.

La véritable nature de la zone affectée par la distorsion est indétectable par les créatures qui y évoluent, mais elle irradie faiblement la magie. Une vision vraie révèlera qu'un élémental de terre y est inclus.

Le composant matériel est une petite boulette d'argile douce.

Domination (Enchantement/Charme)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 personne
Jet de Protection : Ann.

Le sort de *domination* permet au magicien de contrôler les actions d'une personne jusqu'à ce que l'Intelligence de celle-ci y mette fin (voir *charme-personnes)*. Les elfes et demi-elfes résistent à cet enchantement comme à tous les sorts de charme. Lorsque la *domination* est lancée, le sujet doit lancer un jet de protection, ajusté selon sa Sagesse, avec une pénalité de -2. L'échec signifie que le magicien a établi un lien télépathique avec lui. S'ils ont une langue en commun, le lanceur peut alors généralement lui faire accomplir ce qu'il désire, dans la limite de sa Force et de la structure de son corps. Il est à noter que le magicien ne reçoit pas directement d'informations sensorielles du sujet.

Les créatures affectées résistent à ce contrôle, et celles qui sont forcées à accomplir des actes allant contre leur nature reçoivent un nouveau jet de protection, avec un bonus de +1 à +4, selon le type d'ordre reçu. Les instructions ouvertement suicidaires ne sont pas exécutées. Une fois le contrôle établi, il peut être exercé sans aucune limite de distance, tant que le magicien et sa victime se trouvent sur le même plan.

Un sort de *protection contre le mal* peut empêcher le magicien d'exercer son contrôle ou d'utiliser le lien télépathique tant que la créature est ainsi protégée - mais ne peut prévenir l'établissement de la domination.

Envoi (Evocation)

Portée : Spéciale
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut contacter une créature avec laquelle il est familier et dont il connaît le nom et l'apparence. Si celle-ci ne se trouve pas sur le même plan d'existence que lui, il existe une chance de 5 % pour que l'envoi n'arrive pas. Les conditions locales des autres plans pourront augmenter ce pourcentage au gré du MD. S'il est efficace, l'envoi pourra même être compris par une créature possédant une Intelligence de 1 (animale).

Le magicien peut envoyer un court message de 25 mots ou moins à son destinataire. Celui-ci peut répondre immédiatement de la même manière. Même si l'envoi est réussi, le destinataire n'est absolument pas forcé de s'en préoccuper en aucune manière.

Les composants matériels de ce sort sont deux petits cylindres, chacun ayant une extrémité ouverte, reliés par un court fil de cuivre de bonne qualité.

Evitement (Abjuration, Altération)

Réversible

Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente jusqu'à dissipation
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Cube de 3 pieds de côté au maximum
Jet de Protection : Spécial

Grâce à ce sort, le magicien crée une répulsion naturelle entre l'objet affecté et toutes les autres choses vivantes, à l'exception de lui-même. Ainsi toute créature vivante tentant de toucher l'objet affecté est repoussée (incapable de s'approcher à moins d'un pied) ou le repousse, selon le rapport de leurs masses. Un petit homme tentant de s'approcher d'un coffre en fer portant un sort d'*évitement* sera repoussé, tandis que le coffre reculera devant une créature de taille géante.

Le composant matériel est une aiguille aimantée. le sort ne peut être lancé sur des choses vivantes ; toute tentative de lancement sur les vêtements ou les possessions d'une créature vivante fait bénéficier celle-ci d'un jet de protection contre les sorts.

L'inverse du sort, *attraction,* utilise le même composant matériel et crée une attraction naturelle entre l'objet affecté et toutes les choses vivantes. De la même façon que précédemment, l'objet est attiré vers la créature ou réciproquement, selon leurs masses respectives. Pour ôter l'objet affecté une fois qu'il s'est accroché à une créature ou à ses possessions, il est nécessaire de réussir un tirage de chances de tordre des barreaux.

Extension II (Altération)

Portée : 0
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Cet effet est identique à celui du sort de niveau 4, *Extension I,* à ceci près qu'il augmente de 50 % la durée des sorts de niveau 1 à 4.

Fabrication (Enchantement, Altération)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : 1 pas cubique/niveau
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut convertir un matériau quelconque en produit fini composé du même matériau. Il lui est ainsi possible de fabriquer un pont de bois à partir d'un bosquet, une corde à partir de chanvre sur pied, des vêtements à l'aide de laine ou de lin, et ainsi de suite. Il est impossible de créer ou d'altérer des objets magiques ou vivants à l'aide d'une *fabrication*. La qualité des objets créés est proportionnelle à celle des matériaux utilisés. Si ceux-ci sont minéraux, la zone d'effet est divisée par 27 - un pied cubique par niveau, au lieu d'un pas cubique.

Les articles demandant un haut degré de qualification (bijoux, épées, verre, cristal, etc.) ne peuvent être fabriqués que si le magicien possède par ailleurs de bonnes connaissances dans l'artisanat concerné.

L'incantation demande un round complet par pas (ou pied) cubique de matière devant être affecté par le sort.

Façonnage de la Pierre (Altération)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 pied cubique/niveau
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut donner à un morceau de pierre existant la forme qu'il désire. Il est ainsi possible de créer une arme



en pierre, une trappe spéciale ou une idole. Ce sort peut aussi permettre de refaçonner une porte de pierre afin d'échapper à une prison - à condition que le volume de pierre mis en jeu corresponde à la zone d'effet. Bien qu'il soit possible de créer ainsi des portes ou des coffres de pierre, la finition n'est guère poussée. Si la construction met en jeu de petites pièces mobiles, il existe 30 % de chances pour qu'elles ne fonctionnent pas.

Le composant matériel est un peu d'argile auquel on doit donner grossièrement la forme du résultat désiré, puis que l'on doit poser au moment de l'incantation sur la pierre à façonner.

Faux-Semblant (Illusion/Fantasme)

Portée : Rayon de 10 pieds
Composantes : V, S
Durée : 12 heures
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 personne/2 niveaux
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au magicien d'altérer l'apparence d'une personne pour deux niveaux d'expérience qu'il possède. Le changement comprend vêtements et équipement. Il est possible de donner aux sujets toute forme bipède aux caractéristiques générales humanoïdes, grosse, maigre ou entre les deux - la taille ne pouvant être altérée que d'un pied, dans un sens ou dans l'autre. Toutes les créatures affectées doivent ressembler au même type de créatures: humains, orques, ogres, etc. Chacune conserve toutefois des traits individuels. Le sort n'a aucun effet si l'illusion choisie par le magicien ne se conforme pas aux paramètres fixés (un petit-homme ne pourrait par exemple pas prendre l'apparence d'un centaure, mais adopterait sans problème celle d'un jeune ogre de petite taille). Les personnes non-consentantes bénéficient d'un jet de protection contre les sorts pour éviter l'effet. Les personnes affectées retrouvent leur apparence normale si elles sont abattues. Le sort n'est pas assez précis pour reproduire l'apparence d'êtres spécifiques.

Illusion Avancée (Illusion/Fantasme)

Portée : 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Un cube de 40 pieds d'arête plus un cube de 10 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection : Spécial

Ce sort est en fait une *force spectrale* opérant selon un programme (semblable à un sort d'*illusion programmée)* déterminé par le magicien. Il est donc inutile que celui-ci se concentre sur l'effet après le round d'incantation, le programme étant dès lors lancé et continuant d'opérer sans surveillance. L'illusion possède des composantes visuelles, auditives, olfactives et thermiques. Toute personne manifestant activement son incrédulité bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. En cas de succès, si elle réussit à communiquer l'information à ses camarades, ceux-ci disposent d'un jet de protection contre les sorts avec un bonus de +4.

Les composants matériels sont un peu de laine de mouton et quelques grains de sable.

Immobilisation des Monstres (Enchantement/Charme)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 à 4 créatures dans un cube de 40 pieds d'arête
Jet de Protection : Ann.

Ce sort immobilise une à quatre créatures de n'importe quel type, se trouvant à portée et dans le champ de vision du magicien. Celui-ci peut choisir d'immobiliser une, deux, trois ou quatre créatures. Dans les deux derniers cas, les jets de protection sont normaux. Si les victimes ne sont que deux, le JP s'effectue à -1. S'il n'y en a qu'une, son JP souffre d'une pénalité de -3.

Le composant matériel de ce sort est une barre ou un bâtonnet métallique par monstre à immobiliser. La barre en question ne doit pas être de taille inférieure à celle d'un gros clou.

Magie d'Ombre (Illusion/Fantasme)

Portée : 50 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet d'utiliser l'énergie du plan de l'Ombre pour créer l'effet quasi-réel d'un sort d'évocation de magicien, de niveau 3 ou moins. Il pourra par exemple s'agir de *projectile magique, boule de feu, éclair* et ainsi de suite. Le sort a son effet normal sur les créatures se trouvant dans sa zone d'effet, à condition qu'elles manquent leur jet de protection contre les sorts. Ainsi quiconque manque son jet de protection contre une boule de feu de *magie d'ombre* doit en lancer un second, lequel permettra de déterminer si la totalité ou la moitié des dégâts normaux sont infligés.Si le premier JP est réussi, la nature de la magie est détectée et seuls 20 % des dégâts normaux sont reçus (arrondissant les fractions inférieures à 0.4 à l'entier inférieur et les autres à l'entier supérieur).

Main d'Interposition de Bigby (Evocation)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Il s'agit d'une main de taille humaine à titanesque qui apparaît entre le magicien et l'adversaire choisi par celui-ci. Elle se déplace par la suite pour demeurer entre eux, quels que soient les mouvements du magicien et les efforts de son adversaire pour la contourner. Ni l'invisibilité, ni la métamorphose ne peuvent tromper une main d'interposition, une fois sa cible choisie. Elle ne poursuit pas les adversaires et ne s'éloigne jamais de plus de dix pieds de son créateur.

La taille de la main est déterminée par le magicien et peut adopter au minimum une taille humaine (cinq pieds) et au maximum celle d'un titan (25 pieds). Elle procure au magicien une couverture contre les assauts de l'adversaire choisi, y compris tous les ajustements de combat appropriés. Elle possède le même nombre de points de vie que son créateur en pleine santé, et une Classe d'Armure de 0.

Toute créature pesant moins de 2.000 livres et tentant de repousser la main est ralentie à 1/2 de sa vitesse normale. Si l'adversaire originel est abattu, le magicien peut en désigner un nouveau à la main. Il lui est possible de mettre fin à volonté à l'existence de celle-ci.

Le composant matériel est un gant de matière souple.

Molosse Fidèle de Mordenkainen (Conjuration)

Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

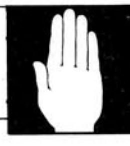
Grâce à ce sort, le magicien conjure un chien de garde fantôme que lui seul peut voir. Il peut alors lui ordonner de servir de gardien à un passage, une pièce, une porte ou autre espace ou objet similaire. Dès qu'une créature plus grande qu'un chat s'approche de la zone gardée, le chien commence à aboyer bruyamment. Le molosse pouvant voir les créatures invisibles et attaquer les créatures éthérées, il constitue un excellent gardien. Il ne réagit pas aux illusions, à moins qu'elles ne soient au moins quasi-réelles.

Si l'intrus présente son dos au molosse, celui-ci attaque vicieusement, comme un monstre à 10 Dés de Vie, sa morsure infligeant 3d6 points de dégâts. Il lui est possible de frapper des adversaires de tous types, même ceux qui ne sont normalement sujets qu'aux armes magiques +3 au moins. Les créatures dénuées de dos (gelées ocres, par exemple) ne sont pas attaquées. Le molosse lui-même ne peut être frappé mais est sujet à la dissipation. Le sort demeure en place pendant un maximum de une heure, plus une demi-heure par niveau du magicien. Une fois activé par un intrus, il ne se prolonge toutefois que pendant un round par niveau de son créateur. Si celui-ci s'éloigne de plus de 30 pas de la zone gardée par le chien, le sort est annulé.

Les composants matériels de ce sort sont un petit sifflet d'argent, un éclat d'os et un bout de fil.

Monstres Mi-Ombre (Illusion/Fantasme)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5



Zone d'Effet : Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Spécial

Cet effet est semblable à celui du sort de niveau 4 monstres d'ombre à ceci près que les monstres créés possèdent 40 % de leurs points de vie normaux. Si le jet de protection est réussi, leur potentiel de dégâts n'est que de 40 % de la normale et leur Classe d'Armure de 8. Les monstres ne possèdent aucune des capacités spéciales des créatures réelles, bien qu'il soit possible de faire croire le contraire aux victimes.

Mur de Fer (Evocation)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 15 pieds carrés/niveau ou spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien fait surgir un mur de fer vertical, pouvant être utilisé pour sceller un passage ou combler une brèche - le mur s'insérant dans tout environnement matériel non-vivant, si sa zone d'effet le lui permet. Le mur de fer a une épaisseur de 1/4 de pouce par niveau de son créateur. Celui-ci peut créer un maximum de 15 pieds carrés par niveau. Un magicien de niveau 12 pourrait donc générer un mur de fer de 180 pieds carrés. Il est possible de doubler cette surface en diminuant l'épaisseur de moitié.

Si le magicien le désire, il peut créer son mur vertical sur une simple surface plane, sans ancrages latéraux, afin de pouvoir le faire tomber - écrasant les créatures prises en dessous. Le mur peut cependant aussi bien s'écrouler d'un côté que de l'autre. Cette probabilité de 50 % peut être altérée par une force minimale de 30 et une masse minimale de 400 livres - chaque livre au-delà de 400, chaque point de Force supérieur à 30, modifient la probabilité de 1 % en faveur du côté le plus puissant. Les créatures ayant la place d'éviter le mur s'abattant sur elles peuvent le faire en réussissant un jet de protection contre la mort. En cas d'échec, elles sont tuées. Les créatures gigantesques et titanesques ne peuvent être écrasées ainsi.

Le mur est permanent, à moins qu'il ne soit dissipé avec succès, mais il est sujet à toutes les attaques affectant normalement le fer: rouille, perforation, etc.

Le composant matériel est un petit morceau de plaque de fer.

Mur de Force (Evocation)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Carré de 10 pieds/niveau au maximum
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée une barrière invisible à l'endroit choisi par le magicien, dans la limite de la portée. Le mur de force ne peut être déplacé et n'est absolument pas affecté par la plupart des sorts, y compris *dissipation de la magie*. Une *désintégration* le détruit immédiatement, de même qu'un *bâtonnet d'annulation* ou une *sphère d'annihilation*. De même, le mur n'est pas affecté par coups, projectiles, froid, chaleur, électricité, etc. Sorts et souffles ne peuvent le traverser, dans un sens ou dans l'autre, mais les sorts tels que *porte dimensionnelle* ou *téléportation* permettent de le franchir.

S'il le désire, le magicien peut donner à son mur une forme sphérique dont le rayon est au maximum de un pied par niveau, ou en hémisphère ouvert au rayon maximum de 1.5 pieds par niveau. A sa formation, le mur doit être continu et dénué de failles. Si la surface en est brisée par un objet ou une créature quelconque, le sort est gâché. Le magicien peut lui-même y mettre fin à volonté.

Le composant matériel est une pincée de de poudre de diamant, valant 5.00 po.

Mur de Pierre (Evocation)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée un mur de granit qui se fond aux surfaces de pierre voisines. On l'emploie typiquement pour fermer passages ou brèches devant l'approche des ennemis. Le mur mesure 1/4 de pied d'épaisseur et un maximum de 20 pieds carrés de surface par niveau de son créateur. Ainsi un magicien de niveau 12 pourra-t-il créer un mur de trois pieds d'épaisseur et de 240 pieds carrés au maximum (par exemple 12 pieds de large et 20 pieds de haut). Le mur ne doit pas nécessairement être vertical, pas plus qu'il ne lui est obligatoire de reposer sur une surface ferme (voir le sort *mur de fer)*. Il doit cependant se fondre et être soutenu par de la pierre déjà existante. Il peut ainsi être utilisé pour créer un pont au-dessus d'une crevasse, ou un plan incliné le long d'une paroi. Pour de telles utilisations, il devra être arqué et soutenu par des piliers, ce qui en réduit de moitié la zone d'effet. Un magicien de niveau 20 peut ainsi créer une surface de 200 pieds carrés. Ce mur pourra être grossièrement façonné pour générer créneaux, remparts et ainsi de suite - ce qui en réduit une nouvelle fois la zone d'effet. La pierre est permanente jusqu'à être détruite par une *dissipation de la magie,* une *désintégration* ou par des moyens physiques.

Le composant matériel est un petit bloc de granit.

Nuage Mortel (Evocation)

Portée : 10 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 40' de largeur, 20' de hauteur et 20' d'épaisseur
Jet de Protection : Aucun

Ce sort génère un nuage bouillonnant de sinistres vapeurs vert-jaunâtre, si toxique qu'il tue immédiatement toute créature possédant moins de 4+1 Dés de Vie. Celles qui possèdent entre 4+1 et 5+1 Dés de Vie bénéficient d'un jet de protection contre le poison à -4. Jusqu'à 6 Dés de Vie (inclus) le JP est normal. Retenir son souffle n'a aucun effet sur la toxicité du sort. Les créatures possédant plus de 6 niveaux ou Dés de vie doivent quitter le nuage immédiatement, sous peine de recevoir 1d10 points de dégâts dûs au poison par round.

Le nuage mortel s'éloigne de son créateur à une vitesse de 10 pieds par round, suivant la surface du sol. Une brise modérée le fera changer de direction (la nouvelle est déterminée aléatoirement), mais ne pourra le renvoyer vers le magicien. Un vent fort le dissipe en quatre rounds. Tout souffle plus puissant en empêche l'utilisation. Une végétation extrêmement dense peut le dissiper en deux rounds. Les vapeurs étant plus lourdes que l'air, elles ont tendance à descendre le plus possible, glissant par soupirails ou conduits d'évacuation ; ce sort est donc idéal pour l'élimination d'un nid de fourmis géantes, par exemple. Le nuage ne peut pénétrer les liquides, ni être lancé sous l'eau.

Passe-Murailles (Altération)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Un sort de *passe-murailles* permet au magicien de s'ouvrir un passage au travers de murs de bois, de plâtre ou de pierre, mais n'a aucun effet sur d'autres matériaux. Il crée une ouverture de 5' de large, 8' de haut et 10' de profondeur, que peuvent franchir le magicien et tous ses associés. Il est possible d'utiliser plusieurs de ces sorts pour former un passage continu, afin de percer des murs très épais. Si le sort est dissipé, la brèche se referme à partir de la position du magicien lançant la dissipation, et éjecte toutes les créatures s'y trouvant.

Le composant matériel de ce sort est une pincée de graines de sésame.

Porte d'Ombre (Illusion/Fantasme)

Portée : 10 pas
Composantes : S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 2
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée l'illusion d'une porte. Les observateurs croient le voir en franchir le seuil et disparaître. En fait, il s'est jeté de côté et peut s'enfuir, totalement invisible, pendant toute la durée du sort. Si elles ouvrent la " porte ", les créatures croient voir et pénétrer dans une pièce vide de 10' x 10'. Un sort de *vision véritable* ou une *gemme de vision* permettent de découvrir la position du magicien. Certains monstres de haut niveau pourront eux aussi le repérer (voir le sort *invisibilité)* mais seulement s'ils tentent activement de le faire.



Réceptacle Magique (Nécromancie)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au magicien de faire passer sa force vitale dans un réceptacle spécial (une gemme ou cristal de grande taille). Il peut alors causer un échange de forces vitales entre ledit réceptacle et une autre créature, ce qui lui permet d'envahir et de contrôler le corps de cette dernière. Au moment de l'incantation, le réceptacle doit se trouver à portée du corps du magicien. La force vitale de celui-ci y est transférée à la fin du lancement du sort, ce qui n'autorise aucune autre action.

Une fois dans le réceptacle, le magicien peut sentir et attaquer toute force vitale se trouvant dans un rayon de 10 pieds par niveau (sur le même plan). Il lui est cependant impossible de déterminer le type exact et la position physique relative de la créature. Parmi un groupe de forces vitales, le magicien peut distinguer une différence de quatre niveaux ou plus et savoir si l'énergie est positive ou négative. Si par exemple deux guerriers de niveau 10 attaquent un géant des collines et quatre ogres, il reconnaîtra trois forces importantes et quatre plus faibles, toutes chargées d'énergie vitale positive. Il pourra alors choisir d'attaquer une créature forte ou faible mais il lui est impossible de sélectionner précisément un individu.

Toute tentative de possession requiert un round complet. Elle est bloquée par un sort de *protection contre le mal* ou effet similaire. Elle n'est réussie que si la victime manque son jet de protection contre les sorts, marqué d'un modificateur particulier (voir ci-dessous). Celui-ci se détermine en soustrayant la somme de l'Intelligence et de la Sagesse de la victime de celle du magicien (somme de l'Intelligence et des Dés de Vie pour les créatures n'ayant pas de score de Sagesse). Ce modificateur est ajouté (ou soustrait) au jet de dé.

Différence	Ajustement
-9 ou moins	+4
-8 à -6	+3
-5 à -3	+2
-2 à 0	+1
+1 à +4	0
+5 à +8	-1
+9 à +12	-2
+13 ou plus	-3

Un score négatif signifie que le magicien a un score plus faible que sa victime, aussi celle-ci dispose-t-elle d'un bonus. L'échec d'une tentative de possession laisse la force vitale du magicien dans le réceptacle magique.

En cas de succès, elle occupe par contre le corps de la victime dont la force vitale est à son tour emprisonnée dans le réceptacle. Le magicien peut utiliser les connaissances rudimentaires ou instinctives de la victime mais non son savoir réel ou appris (c'est à dire qu'il ne dispose pas automatiquement de ses langages ni de ses sorts). Il conserve ses propres tirages d'attaque, connaissances de classe et entraînement, ainsi que tous les ajustements dûs à sa Sagesse et à son Intelligence. Si le corps possédé est humain ou humanoïde et que les composants matériels nécessaires sont disponibles, le magicien peut même utiliser les sorts qu'il a mémorisés. Le corps de la victime conserve ses points de vie ainsi que ses capacités et propriétés physiques. Il appartient au MD de décider si des modifications supplémentaires sont nécessaires: il est possible par exemple d'imposer maladresse ou inefficacité tant que le magicien n'est pas habitué à sa nouvelle forme. l'alignement du corps possédé ou du réceptacle est celui de la force vitale qui l'occupe.

Au sein de la portée de 10 pieds/niveau, le magicien peut passer librement de son corps d'emprunt au réceptacle. Chacun de ces passages requiert un round. Le sort s'achève lorsque le magicien repasse du réceptacle à son propre corps.

Une dissipation de la magie réussie sur le corps de la victime peut forcer le magicien à réintégrer le réceptacle et l'empêcher de porter toute attaque pendant 1d4 rounds plus 1 par niveau du lanceur de la dissipation. La chance de succès de base est de 50 %, +/-5 % par niveau de différence entre les deux magiciens. Une dissipation réussie sur le réceptacle force le magicien à réintégrer son propre corps. Si c'est le cas, le sort est alors annulé.

Si le corps possédé est tué, le magicien regagne le réceptacle - si celui-ci est à portée - et la force vitale de la victime disparaît (elle est morte). Si ledit corps est abattu hors de portée du réceptacle, le magicien et la victime meurent tous les deux.

Toute force vitale n'ayant aucun endoit à intégrer est détruite immédiatement, sauf si elle est rappelée par un *rappel à la vie,* une *résurrection* ou sort similaire.

Si le corps du magicien est abattu, sa force vitale lui survit, à condition de se trouver soit dans le réceptacle, soit dans le corps d'une victime. Si le réceptacle est détruit tandis que la force vitale du magicien l'occupe, celle-ci est irrévocablement détruite.

Rêve (Invocation, Illusion/Fantasme)
Réversible

Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au magicien, ou à un messager touché par lui, de transmettre des messages sous forme de rêves. Au début du sort, le magicien doit nommer le destinataire ou l'identifier par un titre ne laissant aucun doute sur son identité.

Au moment où le magicien achève de lancer le sort, la personne qui transmet celui-ci tombe dans un profond sommeil ressemblant à une transe et projette immédiatement son esprit vers le destinataire. Elle pénètre alors dans le rêve de celui-ci et lui transmet le message, à moins qu'il ne soit magiquement protégé. Si le destinataire est éveillé, le messager peut choisir de demeurer en transe. S'il est dérangé durant cette période, il reprend conscience et le sort est immédiatement annulé. Il est impossible d'apprendre la position et les activités du bénéficiaire grâce à ce sort.

Le messager est conscient de son propre environnement ainsi que des activités se déroulant autour de lui pendant sa transe. Tant que cet état se prolonge, il est totalement sans défense, physiquement et mentalement (ce qui signifie qu'il manque automatiquement tous ses jets de protection).

Une fois le rêve du destinataire pénétré, il est possible de délivrer un message de n'importe quelle longueur, dont on se souviendra parfaitement au réveil. la communication est à sens unique: le destinataire ne peut pas poser de questions, ni donner de renseignements. Le messager ne peut non plus obtenir la moindre information en observant le rêve. Une fois le message transmis, le messager est immédiatement rappelé dans son corps. La durée du sort est celle nécessaire à la pénétration dans le rêve et à la communication du message.

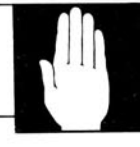
L'inverse de ce sort, *cauchemar,* permet au magicien d'envoyer une vision troublante et hideuse au destinataire, lequel doit lancer un jet de protection contre les sorts pour en éviter les effets. Le cauchemar annule tous les bénéfices du sommeil et inflige 1d10 points de dégâts. Le lendemain, la victime sera fatiguée et ne pourra apprendre aucun sort. Un sort de dissipation du mal lancé sur le destinataire étourdit le magicien pendant un tour par niveau du clerc contrant ce maléfique message.

Télékinésie (Altération)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Ann.

Grâce à ce sort, le magicien peut déplacer mentalement des objets en se concentrant sur le mouvement à accomplir. Il est possible de produire soit une force mineure mais soutenue, soit une unique et courte poussée violente.

Dans le premier cas, il est possible de déplacer un poids inférieur ou égal à 25 livres sur une distance de 20 pieds par round au maximum. Le sort dure deux rounds plus un par niveau du magicien. Le poids peut être déplacé verticalement, horizontalement ou les deux. Un objet déplacé au-delà de la portée du sort tombe ou s'immobilise. Il en est de même si le magicien cesse de se concentrer, pour une raison ou pour une autre.



L'objet peut être manipulé télékinésiquement comme manuellement. Il est par exemple possible de tirer sur un levier ou une corde, de tourner une clef, de faire tourner un objet, etc - si la force requise n'est pas supérieure à la limite de poids. Le magicien pourra même, si le MD l'y autorise, défaire les noeuds les plus simples.

Alternativement, l'énergie du sort peut être entièrement dépensée en un round. Le magicien peut projeter à grande vitesse, en droite ligne devant lui, un ou plusieurs objets se trouvant à portée, au sein d'un cube de 10 pieds d'arête, à une distance maximum de dix pieds par niveau. La limite de poids est de 25 livres par niveau. Le MD décide des dégâts qu'infligent les objets projetés, mais ceux-ci ne peuvent excéder 1 point par niveau du magicien. Il est possible de projeter ainsi des adversaires dont le poids ne dépasse pas la limite imposée, mais ils bénéficient d'un jet de protection contre les sorts pour éviter cet effet. De plus ceux qui ont la possibilité d'employer une contre-mesure telle qu'*agrandissement* - rendant alors leur poids supérieur à la limite - peuvent aisément éviter les effets du sort. C'est aussi le cas des différents sorts de *main de Bigby*.

Téléportation (Altération)

Portée : Toucher
Composantes : V
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 2
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

En utilisant ce sort, le magicien se transporte instantanément, ainsi qu'un certain poids de matière, qu'il porte sur lui ou touche, jusqu'en un endroit bien connu. La distance ne pose aucun problème, mais la téléportation ne permet pas de voyages interplanaires. Le magicien peut téléporter un maximum de 250 livres, plus 150 par niveau qu'il possède au-dessus du 10ᵉ (un magicien de niveau 13 peut donc téléporter un maximum de 700 livres). Si la zone de destination lui est très familière (il s'en est fait une image mentale précise par une observation attentive), il est peu probable qu'une erreur de transmission se produise, bien que le magicien ne contrôle absolument pas la direction dans laquelle il sera tourné au moment de l'arrivée. Les zones moins bien connues (observées uniquement de loin ou par des moyens magiques) augmentent la probabilité d'erreur. Les zones peu familières induisent un risque considérable (voir tableau).

La Destination est	Probabilité de se Téléporter Trop haut	Au bon endroit	Trop bas
Très familière	01-02	03-99	00
Etudiée avec attention	01-04	05-98	99-00
Vue sporadiquement	01-08	09-96	97-00
Vue une fois	01-16	17-92	93-00
Jamais vue	01-32	33-84	85-00

Une téléportation " trop haut " signifie que le magicien arrive à dix pieds au-dessus du sol par 1 % de différence entre le chiffre obtenu et la plus basse des probabilités d'arriver au bon endroit ; s'il n'a jamais vu sa destination, cette erreur peut aller jusqu'à 320 pieds. Tout résultat " trop bas " signifie une mort instantanée si la zone dans laquelle il se téléporte est solide. Il est impossible de se téléporter dans une zone d'espace vide - une surface solide doit être présence, qu'il s'agisse d'un plancher, d'un sol de pierre, de terre, etc. Les zones où règnent de puissantes énergies magiques ou physiques pourront rendre la téléportation plus hasardeuse, voire impossible.

Transmutation de la Pierre en Boue (Altération)

Réversible
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Un cube de 20 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort transforme toute pierre naturelle en un volume égal de boue. La profondeur de celle-ci ne peut excéder la moitié de la longueur ou de sa largeur. Si la transmutation est lancée sur un rocher, celui-ci s'abat, changé en boue. Les créatures ne pouvant léviter, voler ou se libérer de la boue d'une manière ou d'une autre s'enfoncent à la vitesse de dix pieds par round et suffoquent, hormis celles dont le poids infime leur permet de franchir sans problème ce type de surface. Des buissons jetés sur la boue pourront permettre aux créatures de franchir celle-ci, la quantité de végétation nécessaire étant soumise à l'appréciation du MD. La boue demeure jusqu'à ce qu'une dissipation de la magie ou l'inverse du présent sort, transmutation de la boue en pierre, ne vienne lui rendre sa substance naturelle - mais pas nécessairement sa forme. L'évaporation transforme la boue en poussière normale à la vitesse de dix pieds cubiques en 1d6 jours. Le sort inverse, peut transformer de la boue normale en pierre peu dure (grès ou minéral similaire) de manière permanente, jusqu'à dissipation magique.

Les composants matériels sont de l'argile et de l'eau (ou du sable, du citron doux et de l'eau pour le sort inverse).

Vision Fausse (Divination)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Rayon de 30 pieds
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut contrer toute tentative de scrutation (par sort ou objet magique) d'un point se trouvant dans la zone d'effet. Il n'est pas nécessaire de connaître la personne tentant de scruter, pas plus que sa position. Lorsqu'il lance le sort, le magicien et les objets qu'il choisit, dans la portée du sort, deviennent indétectables par scrutation. Il peut de plus envoyer le message qu'il désire, y compris images et sons, en fonction de la méthode de scrutation utilisée. A cet effet, il lui faut se concentrer sur son envoi. Une fois la concentration brisée, aucune image ne peut plus être lancée, bien que le magicien demeure indétectable pour toute la durée du sort.

Le composant matériel de ce sort est la poudre d'une émeraude valant au moins 500 po, que l'on jette en l'air au moment de l'incantation.

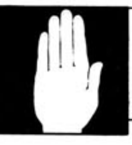


Sorts de Sixième Niveau

Abaissement des Eaux (Altération)

Réversible
Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Surface de 10 pieds de côté/niveau x 2 pieds/niveau de profondeur
Jet de Protection : Aucun

Le magicien lançant ce sort cause l'abaissement de l'eau ou d'un liquide similaire dans la zone d'effet. Cette dénivellation peut atteindre deux pieds par niveau d'expérience, mais la profondeur finale doit demeurer d'au moins un pouce. L'eau est abaissée dans une zone carrée de 10 pieds de côté par niveau du magicien. Ainsi un lanceur de niveau 12 affecte une zone de 24' x 120' x 120', un lanceur de niveau 13 une zone de 26' x 130' x 130', et ainsi de suite. Au sein d'une très grande étendue d'eau, telle qu'un océan, le sort crée un tourbillon capable d'attirer en



lui vaisseaux et embarcations similaires, les mettant dans une situation dangereuse et les empêchant de le quitter par des moyens normaux pendant toute la durée du sort. Lancé sur des élémentaux d'eau ou autres créatures faites de cet élément, le sort agit comme une *lenteur :* la créature se déplace à la moitié de sa vitesse normale et ne porte que la moitié de ses attaques à chaque round. L'abaissement des eaux n'a aucun effet sur les autres créatures.

Le composant matériel de ce sort est une petite fiole de poussière.

Le sort inverse, élévation des eaux, entraîne le retour de l'eau ou fluide similaire à son niveau naturel le plus haut: inondation suivant la fonte des glaces, marée haute, etc. Il est ainsi possible de rendre un gué impraticable, de mettre à flot un navire en cale sèche, voire même - si le MD le permet - d'emporter des ponts. Les deux versions du sort s'annulent l'une l'autre.

Le composant matériel de l'élévation des eaux est une petite fiole d'eau.

Asservissement (Conjuration)

Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Ann.

Ce sort permet de tenter une action dangereuse : attirer une créature puissante venue d'un autre plan, dans un piège spécialement préparé qui la retiendra jusqu'à ce qu'elle accepte de rendre un service en échange de sa liberté. Le type de créature à asservir doit être connu et précisé. Si elle possède un nom propre spécifique, celui-ci doit être utilisé pendant l'incantation. Le sort d'*asservissement* crée une ouverture ressemblant à un seuil sur le plan de la créature en question. Celle-ci bénéficie alors d'un jet de protection spécial afin de déterminer si elle reconnaît le piège ou si elle pense se trouver devant un véritable *seuil.* Pour réussir ce JP, la créature doit obtenir un chiffre inférieur ou égal à son score d'Intelligence sur 1d20. Ce tirage est modifié par la différence entre son Intelligence et celle du magicien. Si c'est la première qui est la plus forte, la différence est soustraite du résultat du dé. Dans le cas inverse, elle est ajoutée.

Si le JP est réussi, la créature ignore l'ouverture créée par le sort. S'il est manqué, elle s'y engage et se retrouve capturée.

Une fois piégée, elle peut librement attaquer le magicien, à moins que celui-ci n'ait créé un cercle de protection ; lequel peut être temporaire (dessiné) ou permanent (gravé ou ciselé). Même si cette précaution a été prise, il est possible que la créature se libère et assouvisse sa vengeance sur le magicien.

Un cercle dessiné a une chance d'échec de base de 20 %. Un cercle permanent de 10 %. Ce tirage s'effectue lors de sa première utilisation, afin de savoir si le travail a été fait correctement. Cette chance est modifié par la différence entre la combinaison de l'Intelligence et des niveaux d'expérience du magicien et celle de l'Intelligence et des niveaux ou Dés de Vie de la créature. Si le total du magicien est plus élevé, la différence est soustraite du pourcentage de chances qu'a la créature de s'échapper. Si c'est le total de la créature qui est le plus élevé, la différence est ajoutée audit pourcentage.

Cette chance d'évasion peut être encore réduite par une préparation minutieuse du sort. Si le cercle est dessiné sans hâte, à l'aide de pigments spéciaux (1.000 po de valeur par tour consacré au dessin), la chance d'évasion est réduite de 1 % par tour de préparation. On peut ainsi ramener la chance de base à 0 %.

De même, il est possible d'amener à 0 % cette même chance dans le cas d'un cercle gravé ou ciselé en y incrustant divers métaux, minéraux, etc. Ceci demandera un minimum de un mois de travail et ajoutera au moins 50.000 po au coût de fabrication du cercle. Toute cassure dans le cercle en brise le pouvoir et permet à la créature de s'échapper automatiquement. Même un brin de paille posé en travers de son périmètre en annule l'effet. Il est cependant heureux que la créature enfermée ne puisse pas elle-même poser quoi que ce soit sur la barrière, la magie de celle-ci l'interdisant.

Une fois asservie, la créature peut être conservée aussi longtemps que le magicien l'ose (souvenez-vous du danger de voir quelque chose briser le cercle !). La créature ne peut quitter sa prison, et aucune de ses attaques, aucun de ses pouvoirs ne peut traverser la barrière magique. Afin d'extorquer un service à son captif, le magicien peut faire des promesses, des cadeaux ou des menaces.

Le MD assignera alors une valeur aux arguments employés, les notant de 0 à 6 (6 étant les plus persuasifs). Cette valeur est alors soustraite du score d'Intelligence de la créature. Si celle-ci réussit un tirage d'Intelligence en tenant compte de cet ajustement, elle refuse d'accomplir le service. De nouveaux arguments peuvent lui être présentés. Il est même possible de renouveler les précédents au bout de 24 heures, lorsque la créature aura perdu 1 point d'Intelligence en raison de son emprisonnement. Ce processus peut être répété jusqu'à ce que la créature promette de servir, qu'elle s'échappe, ou que le magicien décide de s'en débarrasser par un sort. Les demandes impossibles et les ordres non raisonnables ne sont jamais acceptés.

Une fois le service rendu, la créature n'a besoin que d'en informer le magicien pour être instantanément renvoyée chez elle. Il est possible qu'elle cherche par la suite à se venger.

Brouillard de Mort (Altération, Evocation)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1d4 rounds + 1/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Deux cubes de 10 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection : Aucun

Le lancement de ce sort crée un brouillard épais ayant la propriété d'être extrêmement acide. Les vapeurs sont très dangereuses pour tout ce qui vit, si bien que les végétaux y étant exposés meurent - herbe et plantes similaires en deux rounds, buissons et broussailles en quatre, arbustes en huit et arbres en 16. Les créatures animales n'étant pas immunisées contre l'acide reçoivent des dégâts proportionnels au temps pendant lequel elles sont exposées au brouillard :

1er round : 1 point
2e round : 2 points
3e round : 4 points
4e round et suivants : 8 points

Le brouillard de mort ressemble par ailleurs au sort de niveau 2, *nuage de brouillard :* vapeurs bouillonnantes ne pouvant être déplacées que par un vent très fort. Toute créature tentant de se déplacer au sein du brouillard ne progresse que d'un pied par unité de déplacement normale, par round. Une *rafale de vent* n'affecte pas ce sort. Une boule, un mur ou un pilier de feu peuvent le dissiper en un seul round.

Les composants matériaux sont une pincée de poudre de pois cassés, de la poudre de sabot animal et un acide puissant de n'importe quel type (y compris vinaigre concentré ou cristaux acides), lequel doit être acheté à un alchimiste.

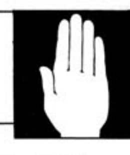
Chaîne d'Eclairs (Evocation)

Portée : 40 pas + 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : 1/2

Ce sort crée une décharge électrique commençant comme un unique éclair de 2,5 pieds de large, qui prend sa souce au bout des doigts du magicien. Contrairement à un éclair normal, celui-ci frappe tout d'abord un objet ou une créature, puis rebondit vers d'autres cibles, perdant un peu d'énergie à chaque transmission.

L'éclair inflige initialement 1d6 points de dégâts par niveau du magicien, jusqu'à un maximum de 12d6 (demi-dégâts si la cible réussit un jet de protection contre les sorts). Après cette première attaque, l'éclair rebondit sur la créature ou l'objet le plus proche. Chacun de ces bonds réduit sa force de 1d6. Chaque cible (créature ou objet magique) bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Le succès signifie qu'elle ne reçoit que la moitié des dégâts.

La chaîne peut frapper autant de fois (y compris la première cible) que le magicien possède de niveaux, bien que chaque créature ou objet ne puisse être frappé qu'une seule fois. Ainsi, un éclair lancé par un magicien de niveau 12 peut-il frapper un maximum de 12 fois, chaque attaque causant moins de dégâts que la précédente. L'éclair continue à rebondir jusqu'à ce qu'il ait frappé le nombre approprié de créatures ou d'objets, jusqu'à ce qu'il atteigne un objet qui en absorbe la



puissance en le reliant à la masse (des barres d'acier interconnectées, une grande cage, un plan d'eau important, etc.) ou jusqu'à ce que plus aucune cible ne soit disponible.

Il est inutile de se préoccuper de la direction lorsqu'on prépare une *chaîne d'éclairs*. La distance, par contre, est un facteur important - aucun éclair ne peut excéder la portée du sort. Si le seul rebond possible est supérieur à celle-ci , l'énergie du sort s'évanouit. Les créatures immunisées contre les attaques électriques peuvent être frappées, bien qu'elles ne reçoivent pas de dégâts. Il est à noter que la chaîne peut très bien rebondir vers son créateur !

Les composants matériels sont une touffe de fourrure, un morceau d'ambre, de verre ou un bâtonnet de cristal, et une épingle d'argent par niveau d'expérience du magicien.

Conjuration d'Animaux (Conjuration)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au magicien de créer magiquement un ou plusieurs mammifères qui attaqueront ses adversaires. Les Dés de Vie totaux de ces animaux ne peuvent excéder le double de son niveau, si leur type est déterminé aléatoirement, ou son niveau s'il désire en obtenir un type spécial (voir le *Guide du Maître)*. Ainsi un magicien de niveau 12 pourrait-il conjurer deux mammifères de type aléatoire possédant chacun 12 Dés de Vie, quatre à 6 Dés de Vie, six à 4 Dés de Vie, huit à 3 Dés de Vie, douze à 2 Dés de Vie ou vingt-quatre à 1 Dé de Vie. Il convient de compter chaque bonus de +1 en points de vie comme 1/4 de Dé de Vie. Ainsi une créature possédant 4+3 DV compte-t-elle pour 4 3/4. Les animaux conjurés demeurent présents pendant un round par niveau du magicien, ou jusqu'à ce qu'ils soient abattus. Ils obéissent aux ordres verbaux de leur créateur. Ils attaquent toujours les adversaires du magicien, mais refusent d'être employés à d'autres tâches.

Conjuration de Monstres IV (Conjuration)

Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort est similaire à la *conjuration de monstres I* de niveau 3, à ceci près qu'il appelle 1d3 monstres de 4ᵉ niveau. Ceux-ci se matérialisent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du magicien jusqu'à ce que celui-ci leur ordonne d'arrêter, que la durée du sort expire, ou qu'ils soient abattus. Ces créatures ne font pas de tirage de moral : elles disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il n'y a pas d'adversaire à combattre et si le magicien peut communiquer avec eux, les monstres conjurés peuvent être employés à d'autres tâches - à condition d'en avoir les capacités physiques.

Les composants matériels sont un petit sac et une fine chandelle (allumée ou non).

Connaissance des Légendes (Divination)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort est utilisé pour déterminer des informations légendaires au sujet d'une personne, d'un endroit ou d'un objet connu. Si la personne ou l'objet est disponible, ou si le magicien se trouve dans l'endroit en question, la probabilité d'obtenir des résultats est nettement plus grande et le temps d'incantation n'est que de 1d4 tours. Si l'on ne possède que des informations détaillées sur le sujet, ce temps est porté à 1d10 jours. Si l'on ne possède que des rumeurs, il devient de 2d6 semaines.

Durant l'incantation, le magicien ne peut entreprendre aucune autre activité que des occupations routinières: manger, dormir, etc. Une fois achevée, la divination informe de l'existence éventuelle des informations légendaires appropriées, s'il en existe. Elle révèle souvent l'endroit où il est possible de les trouver - par un nom de lieu, une chanson ou une devinette. Elle peut même révéler certains renseignements au sujet de la personne, de l'endroit ou de l'objet (si le sujet de la connaissance des légendes est disponible) mais ces informations adoptent toujours une forme cryptique (vers, devinette, anagramme, message chiffré, symbole, etc.).

Les composants matériels sont de l'encens et des bandes d'ivoires disposées en rectangle, mais le magicien doit aussi sacrifier un objet ayant pour lui de la valeur - potion, parchemin, objet magique, etc.

Ce sort ne révèle bien entendu des informations que si la personne, l'endroit ou la chose est digne d'intérêt ou légendaire.

Supposons que le magicien Guéalf trouve une épée d'extrêmement belle facture, irradiant la magie. Un sort d'*identification* ne révèle rien à son sujet. Confier l'épée à un guerrier de confiance ne donne pas plus de résultats, l'objet refusant de divulguer ses pouvoirs spéciaux. Guéalf lance alors une *connaissance des légendes,* espérant gagner ainsi plus d'informations. L'épée étant disponible, l'incantation ne lui prend que trois tours et le message suivant s'imprime alors dans son esprit: « Je fus autrefois l'épée de celui qui attend l'heure où un grand péril menacera Albion, heure à laquelle je volerai à nouveau vers lui. Juste était la main qui me donna et juste celle qui me reçut. » Guéalf a de toute évidence trouvé une épée d'une grande puissance, son sort ne lui ayant donné qu'une réponse cryptique. Mais qui est celui qui attend ? Et où se trouve Albion ? D'autres sorts devront être lancés pour l'apprendre. Le processus sera cependant beaucoup plus long puisque seuls les indices les plus vagues sont connus.

Contingence (Evocation)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut en placer un autre sur sa personne, lequel ne prendra effet que lorsque les conditions stipulées pendant l'incantation seront réalisées. Le sort de *contingence* et celui qu'il doit déclencher sont lancés au même instant (le temps d'incantation d'un tour indiqué comprend les deux lancements).

Le sort devant être déclenché dans les conditions choisies doit affecter la personne du magicien *(chute de plume, lévitation, vol, mort simulée, etc.)* et ne peut être d'un niveau supérieur à 1/3 de celui du magicien - dans tous les cas, il ne pourra s'agir d'un sort de niveau supérieur au 6ᵉ.

Niveau du Magicien	Niveau du Sort de Contingence
12-14	4
15-17	5
18	6

Un seul sort de contingence peut être placé sur le magicien au même moment ; si un second est lancé, le premier est annulé (s'il est toujours actif). Les conditions nécessaires au déclenchement de l'effet désiré doivent être claires, quoiqu'elles puissent être d'ordre assez général. Exemple: un sort de contingence lancé en conjonction avec une *bulle d'air* pourrait déclencher l'effet de cette dernière dès que le magicien serait plongé ou se trouverait d'une manière ou d'une autre pris dans de l'eau ou liquide similaire. On pourrait aussi déclencher une *chute de plume* dès que le magicien fait une chute supérieure à deux pieds. Quoi qu'il en soit, la contingence provoque immédiatement l'effet du second sort, celui-ci étant « lancé » instantanément dès que les circonstances stipulées se produisent. Il est à noter que si les conditions précisées sont trop compliquées, l'ensemble magique (la contingence et le sort associé) risque de ne pas fonctionner lorsqu'il le devrait.

Les composants matériels (en plus de ceux du sort associé) sont du vif-argent (pour une valeur de 100 po) et un cil d'ogre mage, de ki-rin ou créature similaire utilisant des sorts. Il réclame de plus une statuette du magicien, sculptée dans une défense d'éléphant (laquelle n'est pas détruite, quoique sujette à l'usure et aux dégâts causés par des attaques), qui doit être impérativement conservée sur la personne du lanceur pour que le sort fonctionne.



Contrôle du Climat
(Altération)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4d6 heures
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 9d4 kilomètres carrés
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au magicien de changer le temps qu'il fait dans sa région. Il affecte le climat pendant 4d6 heures, dans une zone de 9d4 kilomètres carrés.Il faut un tour pour le lancer et 1d4 tours pour que les conditions climatiques désirées se mettent en place. Les conditions précédentes sont choisies par le MD en fonction de la région et de la saison. Ces conditions ont trois composantes : précipitations, température et vent. Le sort peut les modifier de la manière indiquée dans le tableau ci-dessous.

Les lettres capitales représentent les conditions climatiques existantes. Les minuscules les suivant sont celles que peut obtenir le magicien. Il est de plus possible à celui-ci de contrôler le sens du vent. Exemple : un jour clair et chaud, marqué d'un vent modéré, pourra devenir gris, chaud et calme. Les contradictions - brouillard et vent fort, par exemple - ne sont pas possibles. Il est possible d'utiliser plusieurs sorts de contrôle du climat à la suite.

Les composants matériels sont de l'encens brûlant et des morceaux de terre et de bois mélangés à de l'eau. Il est évident que ce sort ne fonctionne que dans les zones disposant de conditions climatiques appropriées.

Précipitations	Température	Vent
TEMPS CLAIR	CHAUD	CALME
Très clair	Chaleur suffocante	Calme plat
Légers nuages ou gris	Tièdeur	Vent léger
PARTIELLEMENT NUAGEUX	TIEDEUR	Vent modéré
Temps clair	Chaud	VENT MODERE
Nuageux	Fraicheur	Calme
Brume/Bruine/petits grêlons	FRAICHEUR	Vent fort
Neige légère	Tièdeur	VENT FORT
NUAGEUX	Froideur	Vent modéré
Partiellement nuageux	FROIDEUR	Bourrasque
Nuages épais	Fraîcheur	BOURRASQUE
Brouillard	Froid arctique	Vent fort
Pluie violente/gros grêlons		Tempête
Forte neige		TEMPETE
		Bourrasque
		Ouragan/Typhon

Coquille Anti-Magie **(Abjuration)**
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Sphère de 1 pied de diamètre/niveau
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien s'entoure d'une barrière invisible qui se déplace avec lui. La zone ainsi enfermée est totalement imperméable à toute magie, empêchant notamment le passage des sorts et de leurs effets. Elle empêche de même le fonctionnement de tous sorts ou objets magiques en son sein. La zone est de plus imperméable aux souffles de dragons, aux attaques par le regard ou par la voix et aux formes d'attaques spéciales similaires.

La coquille anti-magie repousse également les créatures charmées ou conjurées. Elle ne peut donc être posée de force sur celles-ci. Toute tentative en ce sens provoquera une pression discernable contre la barrière: une pression continue annulera le sort. Les créatures normales (un troll rencontré normalement et non conjuré, par exemple) peuvent y pénétrer, de même que les projectiles normaux. De plus, bien qu'une épée magique n'ait aucun de ses pouvoirs au sein de la coquille, elle reste une épée. Il est à noter que toutes les créatures se trouvant sur leur plan d'origine y sont considérées comme normales. Ainsi, sur le plan élémentaire du Feu, il sera impossible de repousser à l'aide de ce sort un élémental rencontré par hasard. Les reliques, les demi-dieux et les créatures ayant un statut plus élevé ne sont pas affectés par cette magie de mortels.

Si le magicien est plus grand que la zone englobée par le sort, le MD pourra choisir de considérer une portion de son corps comme non-protégée. Une dissipation de la magie ne peut annuler ce sort. Le magicien l'ayant lancé peut, lui, y mettre fin par une simple injonction.

Désintégration **(Altération)**
Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Ann.

Ce sort fait disparaître la matière. Il affecte même les matériaux (et les énergies) de nature magique, tels qu'une main impérieuse de Bigby, mais n'a aucun effet sur un globe d'invulnérabilité ou une coquille anti-magie. La désintégration est instantanée et ses effets sont permanents. Elle peut affecter une et une seule créature de n'importe quel type, même un mort-vivant. Dans le cas de matière non vivante, le sort affecte au maximum un cube de 10' x 10' x 10'. Il crée un fin rayon vert qui fait luire puis disparaître les matériaux physiques touchés, ne laissant que des traces de fine poussière. Les créatures réussissant leur jet de protection contre les sorts ont évité le rayon (les objets ont résisté à la magie) et ne sont pas affectées. Seule la première créature ou objet touché peut être affecté.

Les composants matériels sont un aimant naturel et une pincée de poussière.

Double Illusoire **(Illusion/Fantasme)**
Portée : 10 pas
Composantes : S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée un double illusoire de lui-même, tandis qu'il est affecté par une *invisibilité renforcée* (voir le sort de niveau 4). Il est ensuite libre de se déplacer tandis que son double semble s'éloigner. Ce sort permet à l'illusion de parler et de bouger comme si elle était réelle, et lui confère également des composantes olfactives et tactiles. Un sort de *vision véritable* ou une *gemme de vision* révèleront sa véritable nature. Les sorts de *détection de l'invisibilité* ou *vision véritable,* ainsi que des objets tels que gemme de vision ou robe d'yeux pourront détecter le magicien invisible (voir le sort de niveau 5 *porte d'ombre).*

Elucubration de Mordenkainen
(Altération)
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut se souvenir instantanément de tout sort de niveau 1 à 5 qu'il a lancé durant les dernières 24 heures. Celui-ci doit avoir été à la fois mémorisé et utilisé durant ladite période. L'*élucubration de Mordenkainen* ne permet de récupérer qu'un seul sort. Si celui-ci nécessite des composants matériels, le magicien doit les posséder pour le lancer à nouveau.

Enchantement d'un Objet
(Enchantement, Invocation)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : 1 objet
Jet de Protection : Ann.

Ce sort doit être utilisé par un magicien désirant créer un objet magique. L'*enchantement* prépare l'*objet* à accepter la magie. Ledit objet doit répondre aux conditions suivantes : 1) Il doit être en parfait état ; 2) Il doit être de la plus belle facture possible, en fonction de sa nature: fabriqué par le meilleur artisan, à l'aide du meilleur matériau ; 3) son coût doit refléter la deuxième condition



et, dans la plupart des cas, le prix des matériaux bruts ne peut être inférieur à 100 po. Il n'est cependant pas possible d'appliquer cette règle aux cordes, cuirs, tissus et poteries normalement dénués de broderies, de joyaux, de gravures ou de ciselures. Si ces derniers travaux ou matériaux peuvent être ajoutés à l'objet sans en gêner le fonctionnement normal, elles sont cependant requises.

Le magicien doit avoir accès à un atelier ou laboratoire bien équipé, dans lequel il sera possible de filtrer toute magie de contamination. Tous les objets magiques n'étant pas reliés au processus de fabrication (tels que la plupart des dispositifs de protection) et se trouvant à moins de 30 pieds des matériaux constituent des sources de contamination magique qui feront échouer le processus.

L'objet à préparer doit être touché par le magicien. Ce contact doit être constant et ininterrompu durant toute l'incantation, laquelle dure 16 heures plus 8d8 heures (le magicien ne pouvant jamais travailler plus de 8 heures par jour, et les sorts de *hâte* ou autres ne pouvant en aucun cas modifier le temps nécessaire, cela signifie en fait que le temps d'incantation est de deux jours + 1d8 jours). Les périodes de travail doivent être ininterrompues, et l'objet ne doit pas être éloigné du magicien de plus d'un pied pendant les périodes de repos. Si c'est le cas, l'ensemble du sort est gâché et tout est à recommencer (il est à noter qu'aucune autre forme de magie ne peut être utilisée pendant les périodes de repos et que le magicien doit demeurer calme et isolé, sous peine de ruiner l'enchantement).

A la fin de l'incantation, le magicien saura que l'objet est prêt à subir la dernière épreuve. Il prononcera alors la dernière syllabe magique et l'objet lancera un jet de protection contre les sorts (identique à celui du magicien). S'il le réussit, l'enchantement est achevé. Les bonus qu'a le magicien sur ses JPs s'appliquent également à l'objet, jusqu'à un maximum de +3. Un résultat de 1 sur le d20 est toujours un échec, quels que soient les ajustements. Une fois l'enchantement achevé, le lanceur peut commencer à placer le sort qu'il désire sur l'objet. Ceci doit être accompli dans les 24 heures, faute de quoi tout est à recommencer.

Chaque sort subséquemment placé sur un objet ayant reçu un enchantement demande 2d4 heures par niveau de magie (ex : 4d4 heures pour un sort de niveau 2). Une fois de plus, le magicien doit toucher l'objet durant toute l'incantation et ne pas s'en éloigner de plus d'un pied pendant ses périodes de repos. Cette procédure s'applique à tous les sorts supplémentaires placés sur l'objet, l'incantation de chacun d'entre eux devant commencer moins de 24 heures après la fin de la précédente, même si celle-ci a échoué.

Aucune magie placée sur un objet n'est permanente, sauf si un sort de permanence est ajouté en touche finale. Ceci fait toujours courir au magicien 5 % de chances de perdre un point de Constitution. De plus, bien qu'il soit possible de savoir si le sort de base *(enchantement d'un objet)* fonctionne, il n'en est pas de même pour les incantations suivantes - un jet de protection identique à celui de l'objet devant être lancé pour chacune. Naturellement, les objets chargés - bâtons, bâtonnets, baguettes, *javelots de Foudre, anneau de souhaits,* etc. - ne peuvent jamais être rendus permanents. Il est impossible de lancer l'enchantement ou les sorts suivants à l'aide d'un objet magique. On peut en revanche se servir de scrolls.

Les matériaux nécessaires pour ce sort varient en fonction de la nature de l'objet à enchanter et des sorts devant être posés sur lui. Une *cape de déplacement* pourrait par exemple demander la peau d'une ou plusieurs bêtes éclipsantes, une épée destinée à tuer les dragons pourrait exiger le sang et quelque autre portion du corps d'un dragon du (des) type(s) requis ; un *anneau d'étoiles filantes* pourra requérir des morceaux de météorites et une corne de ki-rin. Ces détails, ainsi que d'autres informations relatives à ce sort, sont laissés à l'appréciation de votre Maître de Donjon. Il vous faudra les découvrir au cours du jeu, par exemple par la recherche.

Extension III (Altération)
Portée : 0
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort est identique à l'*extension I* de niveau 4, à ceci près qu'il doublera la durée des sorts de niveau 1 à 3 et augmentera celle des sorts de niveau 4 et 5 de 50 %.

Glissement de Terrain (Altération)
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet de déplacer de la poussière (argile, terre ou sable) et ses autres composants. Il est ainsi possible de faire s'effondrer une digue, de déplacer un monticule ou une dune, etc. En aucun cas, cependant, on ne pourra déplacer ainsi une éminence rocheuse. La zone devant être affectée détermine le temps d'incantation: toute surface de 40 pas x 40 pas sur 10 pieds de profondeur demande un tour d'incantation. La zone d'effet maximum est de 240 pas x 240 pas, ce qui prend 4 heures. Si des éléments du terrain doivent être déplacés (plutôt que de faire simplement s'effondrer des parois ou des bandes de terre), il est nécessaire de conjurer un élémental de terre afin qu'il apporte son aide à l'ouvrage. L'ensemble de l'incantation - y compris la conjuration - doit être achevé avant que le moindre effet ne soit discernable. Tout élémental de terre accomplissant la plus grande partie de son travail sous la surface du sol, il est peu probable qu'il soit interrompu ou intercepté. Si cela se produit, cependant, les mouvements de la terre sont stoppés jusqu'à ce que l'élémental puisse à nouveau officier. S'il est abattu ou congédié, le glissement de terrain ne peut être employé que pour faire s'effondrer bandes ou parois de terre.

Le sort ne peut être employé pour creuser un tunnel. Il est généralement trop lent pour ralentir ou enterrer des créatures. On l'utilise principalement pour creuser ou combler des douves, ou bien pour modifier un terrain avant une bataille.

Les composants matériels sont un mélange d'argile, de terre et de sable dans un petit sac, et une lame de fer.

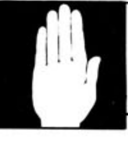
Note : ce sort ne brise pas violemment la surface de la terre. Il crée au contraire des crêtes et des creux en forme de vagues, la terre réagissant avec la fluidité d'un glacier jusqu'à ce que le résultat désiré soit obtenu. Arbres, bâtiments, formations rocheuses, et ainsi de suite, ne sont guère affectés, hormis pour les changements d'élévation et de topographie.

Garde et Défense (Evocation, Altération, Enchantement/Charme)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 3 tours
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort très puissant est essentiellement utilisé pour défendre la place-forte du magicien. Il peut protéger une place-forte à un étage, dont la base mesure 400' x 400'. Il est possible de protéger plusieurs étages en réduisant en proportion la surface de la base. Les événements suivants se produisent dans la zone défendue lorsque le sort est lancé.

1. Tous les couloirs sont emplis de brume. La visibilité est réduite à 10 pieds.
2. Toutes les portes se voient poser un *verrou de magicien.*
3. Les escaliers sont entièrement bouchés, de bas en haut, par des toiles similaires au sort de niveau 2 *toile d'araignée,* à ceci-près qu'elles repoussent en un tour si elles sont détruites.
4. Lorsqu'existe un choix de directions - tel qu'un passage latéral ou un croisement - un sort mineur de confusion fait que des intrus ont 50 % de chances de s'engager dans une direction en croyant choisir l'autre.
5. L'ensemble de la zone irradie la magie. L'utilisation d'une détection de la magie devient impossible pour tous les personnages possédant moins de niveaux que le magicien, et très difficile pour les autres.
6. Une porte par niveau d'expérience du magicien est couverte par une illusion afin de ne sembler être qu'un mur normal.
7. Le magicien peut placer les effets magiques supplémentaires suivants :

   A. *Lumières dansantes* dans quatre couloirs.



B. *Bouche magique* en deux endroits.
C. *Nuage puant* en deux endroits.
D. *Rafale de vent* dans un couloir ou une pièce.
E. *Suggestion* en un endroit.

Il est à noter que les points 6 et 7 ne fonctionnent que lorsque le magicien est totalement familier avec la zone d'effet du sort. Une *dissipation de la magie* pourra supprimer un effet, déterminé aléatoirement, par lancement. Un sort de *délivrance de la malédiction* n'aura aucun effet.

Les composants matériels de ce sort sont de l'encens devant être brûlé, un peu de soufre et d'huile, une ficelle nouée, une petite quantité de sang de colosse des ombres et une petite baguette d'argent.

Globe d'Invulnérabilité (Abjuration)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Sphère de 5 pieds de rayon
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée autour du magicien une sphère magique immobile, légèrement miroitante, dans laquelle les effets des sorts de niveau 1, 2, 3 et 4 ne peuvent pénétrer. Ainsi la zone d'effet desdits sorts n'inclut pas celle du globe d'invulnérabilité. Ce phénomène comprend les capacités magiques naturelles et les effets des objets. Il est cependant possible de lancer n'importe quel sort depuis l'intérieur du globe: ils traversent celui-ci sans l'affecter et atteignent leur cible. Les sorts de niveau cinq et plus ne sont pas bloqués par la sphère. Celle-ci peut être détruite par une dissipation de la magie réussie.

Le composant matériel est une perle de verre ou de cristal qui se brise à l'expiration du sort.

Illusion Permanente (Illusion/Fantasme)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Cube de 20' d'arête + cube de 10' d'arête/niveau
Jet de Protection : Spécial

Grâce à ce sort, le magicien crée une illusion possédant des composantes visuelles, auditives, olfactives et thermiques. Il est possible de former l'illusion d'un objet, d'une créature ou d'une force quelconque, dans les limites de la zone d'effet. Toutes les créatures voyant l'illusion sont affectées par elle, au point de recevoir des dégâts en croyant tomber dans une trappe illusoire emplie de pics acérés.

Les créatures refusant de croire à l'illusion gagnent un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, ils en reconnaissent la nature et donnent un bonus de +4 au jet de protection de leurs camarades, s'ils peuvent leur communiquer leurs connaissances. Les créatures ne ressentant pas l'effet du sort y sont immunisées jusqu'à ce qu'elles en deviennent conscientes. L'illusion permanente est bien entendu sujette à une *dissipation de la magie.*

Le composant matériel est une touffe de laine de mouton.

Illusion Programmée

(Illusion/Fantasme)

Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Cube de 20' d'arête + cube de 10' d'arête/niveau
Jet de Protection : Spécial

Ce sort crée une *force spectrale* s'activant sur commande ou lorsqu'une condition spécifiée se réalise. L'illusion possède des composantes visuelles, auditives, olfactives et thermiques. Il est possible de créer ainsi n'importe quel objet, créature ou force, dans les limites de la zone d'effet du sort.

Les circonstances déclenchant l'illusion peuvent être aussi générales ou aussi précises que désiré. Exemples: « ne commence que lorsqu'une humaine d'âge vénérable, portant un sac de pièces de monnaie, viendra s'asseoir dans la position du lotus à moins d'un pied de cet endroit ». De telles conditions visuelles peuvent réagir à un personnage utilisant un sort de *déguisement.* La portée de la commande est de 5 pas par niveau du magicien, si bien qu'un magicien de niveau 12 peut par exemple ordonner à l'illusion programmée de se déclencher en fonction d'une rencontre se produisant à un maximum de 60 pas. Une illusion programmée ne peut discerner les créatures invisibles, les alignements, les niveaux, ni les classes, hormis ce que les apparences peuvent en laisser deviner. Si on le désire, l'effet peut être relié à un bruit ou mot de commande spécifique. Le sort dure jusqu'à ce que l'illusion se produise, si bien que la durée du sort est variable. L'illusion se maintient ensuite pendant un maximum de un round par niveau du magicien.

Les créatures refusant de croire à l'illusion gagnent un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, ils en reconnaissent la nature et donnent un bonus de +4 au jet de protection de leurs camarades, s'ils peuvent leur communiquer leurs connaissances. Les créatures ne ressentant pas l'effet du sort y sont immunisées jusqu'à ce qu'elles en deviennent conscientes. L'illusion est sujette à une *dissipation de la magie.*

Le composant matériel est une touffe de laine de mouton.

Magie de la Demi-Ombre

(Illusion/fantasme)

Portée: 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Spécial

Cet effet est semblable à celui du sort de niveau 5 *magie d'ombre*, à ceci près qu'il permet de lancer des sorts d'évocation partiellement réels de niveau 4 et 5 (*cône de froid, mur de feu, mur de glace, nuage mortel, etc.*). Si leur véritable nature est perçue par les victimes (si celles-ci réussissent leur jet de protection contre les sorts), les sorts infligeant des dégâts n'ont que 40 % de leur effet normal, avec un minimum de 2 points par dé de dégâts. Un nuage-mortel de demi-ombre tue les créatures ayant moins de 2 Dés de Vie et inflige 1d2 points de dégâts par round.

Magie des Mirages

(Illusion/Fantasme, Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S (M optionnel)
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: Spécial
Zone d'Effet: rayon de 10 pieds/niveau
Jet de Protection: Aucun

L'effet de ce sort est semblable à celui de *vacuité*, mais plus élaboré, plus puissant. Il permet au magicien de donner à une zone un aspect différent du sien propre. Le sort se maintient tant que le magicien lui consacre une concentration minimale. Même lorsqu'il cesse, l'illusion demeure pendant un total d'une heure plus un tour par niveau. (Note: il est possible de conserver une concentration minimale en discutant normalement, mais pas en lançant d'autres sorts, ni en se battant, ni après avoir reçu une blessure). Si le magicien utilise un petit morceau d'une matière quelconque en rapport avec l'endroit afin de créer ce sort, l'effet de celui-ci prend une quasi-réalité.

Sous sa forme basique, un contact brutal est nécessaire pour espérer découvrir la magie - sauf utilisation d'objet ou de sort de détection. Sous sa forme élaborée - utilisation d'une composante matérielle - la détection n'est possible que par des moyens magiques, objet ou sort. Les deux formes de la *magie des mirages* sont sujettes à une *dissipation de la magie.*

Comme c'est le cas pour toutes les illusions puissantes, l'esprit de celui qui voit celle-ci détermine les effets qu'elle produit sur le corps. Sous l'influence de ce sort, un observateur pourrait par exemple marcher sur des charbons ardents en croyant traverser un cours d'eau peu profond (et ne recevoir donc aucun dégât), ou bien se repaître de nourriture imaginaire et en être rassasié, voire se reposer confortablement sur une planche à clous - laquelle serait pour lui un confortable matelas de plumes. La gravité n'est cependant pas affectée par le sort: un pont illusoire posé au-dessus d'une crevasse



ne supportera pas le poids de ceux qui croient en son existence. Ceux qui observent l'événement le ressentent comme une disparition soudaine de l'individu. Ils ne font pas le rapport avec une illusion, à moins qu'ils ne soient par ailleurs conscients que de la magie est à l'œuvre dans les environs.

Main Impérieuse de Bigby (Evocation)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

La main impérieuse de Bigby est une version puissante de la main d'interposition du même nom. Elle crée une main de taille humaine (5 pieds) au minimum et titanesque (21 pieds) au maximum, qui se place entre le magicien et l'adversaire choisi par celui-ci. Elle se déplace ensuite pour conserver sa position, quels que soient les mouvements de son créateur ou les efforts mis en oeuvre par l'adversaire pour la contourner. La main impérieuse repousse également ledit adversaire. Elle le repousse totalement s'il pèse 500 livres ou moins, le ralentit à une vitesse de 10 pieds par rounds s'il pèse entre 500 et 2.000 livres ou diminue sa vitesse de 50 % s'il pèse plus de 2.000 livres.

Une créature repoussée totalement l'est jusqu'à la portée maximale du sort ou bien jusqu'à ce qu'elle soit plaquée contre une surface solide. La main en elle-même n'inflige aucun dégât . Elle possède une Classe d'Armure de 0 et possède autant de points de vie que son créateur (en pleine santé). Si elle est détruite, elle disparaît. Le magicien peut la faire reculer (pour relâcher un adversaire emprisonné, par exemple) ou la faire retourner au néant par une simple injonction.

Le composant matériel est un gant.

Mauvais Oeil (Enchantement/Charme, Illusion/Fantasme)

Portée: 20 pas
Composantes: V, S
Durée: 1 round/3 niveaux
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Spécial

Ce sort fait effet quand le magicien croise le regard de sa victime tout en prononçant un unique mot. Cette attaque s'effectue en plus de celles dont il dispose normalement. Au moment où il lance le sort, le magicien sélectionne l'une des quatre formes d'attaque possibles. Exemple: un magicien de niveau 12 choisissant *terreur* aurait quatre occasions d'attaquer ainsi par le regard - une à chaque round que dure le sort. Toute attaque par le regard est annulée par un jet de protection contre les sorts réussi, avec ajustements de Sagesse.

Charme: Le magicien peut charmer une personne ou un monstre en croisant son regard et en prononçant un mot. L'effet est de rendre la victime totalement docile et loyale envers le lanceur, même au point de se mettre personnellement en danger. Il est par ailleurs similaire à celui d'un sort de *charme-monstres.* Toutes les créatures autres que les humains, les demi-humains et les humanoïdes font leur JP à +2.

Maladie: Ce pouvoir permet au magicien, en croisant le regard de sa victime et en prononçant un mot, de causer des douleurs et une fièvre soudaine. Les créatures possédant des scores de caractéristiques fonctionnent à la moitié de leurs capacités. Les autres n'infligent que la moitié de leurs dégâts normaux par attaques physiques. La vitesse de déplacement est réduite de moitié. le sujet demeure affecté pendant 1 tour par niveau du magicien - après quoi ses caractéristiques lui reviennent au rythme de un point par tour de repos complet ou un point par heure d'activité modérée. Les effets ne peuvent être annulés par une *guérison des maladies* ou une *guérison* mais une *délivrance de la malédiction* ou une *dissipation de la magie* réussie sont efficaces. Les créatures autres que les humains, les demi-humains et les humanoïdes effectuent leur JP à +2.

Sommeil : Le magicien peut faire plonger sa victime dans un sommeil comateux, simplement en croisant son regard et en prononçant un mot - à moins que le sujet ne réussisse son jet de protection contre les sorts. Les créatures étant normalement sujettes au sort de 1er niveau *sommeil* ont une pénalité de -2 sur le JP. Toute créature affectée doit être secouée ou recevoir un choc similaire pour reprendre conscience.

Terreur : Le magicien cause la terreur en croisant le regard de sa victime et en prononçant un mot. Le sujet s'enfuit alors pendant 1d4 rounds. Après cela, il refuse de faire face au magicien et se recroqueville sur lui-même ou bondit derrière l'objet pouvant servir de couverture le plus proche (50 % de chances pour chaque réaction) s'il est à nouveau mis en sa présence. Ce dernier effet se prolonge pendant un tour par niveau du magicien. Toutes les créatures autres que les humains, les demi-humains et les humanoïdes font leur JP à +2.

Dans tous les cas, l'attaque par le regard a un facteur de vitesse de 1. Ce sort n'affecte aucun mort-vivant, ni ne s'étend au delà du plan dans lequel se trouve le magicien. Il est à noter que celui-ci est sujet aux attaques de son propre regard si on le lui renvoie. Dans le cas d'un *charme* réfléchi, le magicien demeure paralysé jusqu'à ce que le sort expire ou soit contré.

Projection de l'Image (Altération, Illusion/Fantasme)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée une réplique intangible de lui-même, qu'il peut projeter à tout endroit se trouvant à portée. Cette image accomplit tous les actes dont il décide - marche, parole, lancement de sorts-, reproduisant les siens propres, à moins qu'il ne se concentre pour la faire agir différemment (auquel cas il ne peut se déplacer qu'à la moitié de sa vitesse normale et est incapable d'attaquer).

L'image ne peut être dissipée que par une *dissipation de la magie* réussie (ou par ordre de son créateur) ; toutes les attaques la traversent sans lui faire de mal. Elle doit à tout moment se trouver dans le champ de vision du magicien: si celui-ci est bouché, elle disparaît. Il est à noter que si le magicien est invisible, son image l'est aussi, bien qu'il doive toujours la voir - grâce à une *détection de l'invisibilité* par exemple - pour que le sort continue de faire effet. Si le magicien utilise des sorts, tels que porte *dimensionnelle, téléportation ou changement de plan,* qui brisent son champ de vision, la *projection de l'image* est annulée.

Le composant matériel est une petite poupée représentant le magicien.

Quête Magique (Enchantement/Charme)

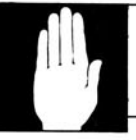
Portée: 10 pas
Composantes: V
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 4
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Aucun

Une *quête magique* met en place chez une créature (généralement humaine ou humanoïde) l'ordre de rendre un service ou de renoncer à une action (ou à une attitude), selon les vœux du magicien. La créature doit être intelligente, consciente, consentante et capable de comprendre le magicien. Bien que cette *quête* ne puisse forcer la créature à se suicider ou à accomplir des actes dont le résultat lui sera probablement fatal, elle peut quasiment induire tout autre type d'action. La créature affectée doit suivre les instructions données jusqu'à ce que la quête soit accomplie. Si elle néglige ses devoirs, elle tombe malade et meurt en 1d4 semaines. Dévier des instructions ou en détourner le sens cause une perte proportionnelle de points de Force, jusqu'à ce que le droit chemin soit retrouvé. Il est possible de se débarrasser d'une *quête magique* par un *souhait*, mais ni *dissipation de la magie* ni *délivrance de la malédiction* ne l'annuleront. Votre MD décidera de tous les détails supplémentaires, car le lancement et l'accomplissement de ce sort sont choses fort délicates. Une quête lancée de manière incorrecte sera ignorée.

Reflets (Illusion/Fantasme)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Spécial

Ce sort est cousin de *monstres demi-ombre* et *monstres d'ombre.* Il utilise de la matière venant du plan de l'Ombre pour former l'illusion d'un ou plusieurs monstres, avec un



maximum de 1 Dé de Vie par niveau du magicien. Tous les reflets créés par un sort doivent être du même type. Ils possèdent 60 % du total de points de vie que posséderaient les véritables créatures. Quiconque les voit et manque son jet de protection contre les sorts les croit réels.

Les reflets se conduisent comme les monstres qu'ils imitent, en matière de Classe d'Armure et de formes d'attaques. Les attaques spéciales, telles que pétrification ou absorption d'énergie, ne sont pas vraiment simulées, mais un sujet croyant à la réalité des reflets réagira en conséquence - à moins que l'illusion ne soit contrée par une *dissipation de la magie* ou ses effets éventuels annulés par une *guérison*. Les victimes qui réussissent leur jet de protection contre les sorts voient les reflets comme de vagues formes sombres. Celles-ci ont alors une Classe d'Armure de 6 et ne causent que 60 % des dégâts qu'infligeraient les créatures normales.

Réincarnation (Nécromancie)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Personne touchée
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, il est possible de ramener à la vie une personne morte depuis au maximum un jour par niveau du magicien prononçant l'incantation. L'essence du mort est transférée dans un autre corps — lequel pourra être très différent du précédent. La réincarnation ne demande aucun jet de protection, ni tirage de résistance aux chocs métaboliques ou de survie à la résurrection. Le magicien doit toucher le cadavre. La nouvelle incarnation de la personne apparaîtra dans les environs en 1d6 tours. Le réincarné se souvient de la majorité de sa vie et de son apparence passées, mais sa classe — s'il en possède une — pourra être totalement différente. La nouvelle incarnation est déterminée par un tirage sur la table suivante. S'il s'agit d'une race de PJs, le personnage devra être créé.

d100	Incarnation
01-07	Demi-Elfe
08-14	Demi-Orque
15-21	Elfe
22-26	Gnoll
27-31	Gnome
32-36	Gobelin
37-41	Goblours
42-46	Hobgobelin
47-60	Humain
61-66	Kobold
67-72	Nain
73-77	Ogre
78-82	Ogre mage
83-88	Orque
89-95	Petit-Homme
96-00	Troll

Note : des personnes très bonnes ou très mauvaises ne seront pas réincarnées en créatures dont l'alignement général est opposé.

Les composants matériels sont un petit tambour et une goutte de sang.

Répulsion (Abjuration)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/2 niveaux
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Créatures dans un passage large de 10 pieds
Jet de Protection: Aucun

En lançant ce sort, le magicien peut forcer toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet à tourner les talons pour s'éloigner de lui. La répulsion s'effectue à la vitesse de la créature tentant de s'approcher. La créature repoussée continue à s'éloigner pendant un round complet, même si cela l'amène au-delà de la portée du sort. Le magicien peut désigner une nouvelle direction par round, mais l'utilisation de ce pouvoir compte pour son action principale du round. Il peut bien entendu choisir de faire autre chose que son attaque par répulsion.

Le composant matériel est une paire de petites barres de fer magnétisées, attachées à deux petites statuettes de chien, l'une en ébène, l'autre en ivoire.

Rôdeur Invisible (Conjuration)

Portée: 10 pieds
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort conjure un rôdeur invisible du plan élémentaire de l'Air. Ce monstre à 8 Dés de Vie obéit au magicien et accomplit pour celui-ci la tâche qui lui est assignée. Il s'agit d'un pisteur infaillible, si le passage de sa proie n'est pas vieux de plus d'une journée. Le rôdeur invisible obéit aux instructions, même si celles-ci l'entraînent à des centaines de milliers de kilomètres. Une fois qu'il a reçu un ordre, il s'y conforme jusqu'à ce qu'il soit accompli. Il est cependant forcé à agir, et ne le fait ni par loyauté, ni par désir. Il déteste donc les missions prolongées et les tâches difficiles, si bien qu'il tente de pervertir les instructions reçues en conséquence. Les rôdeurs invisibles comprennent la langue commune mais ne parlent aucun langage, sinon le leur.

Les composants matériels sont de l'encens devant être brûlé et un morceau de corne sculpté en forme de croissant.

Séparation des Eaux (Altération)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut séparer en deux une pièce d'eau ou de liquide similaire, formant une brèche de 20 pieds de large. La profondeur et la longueur de cette brèche dépendent du niveau du lanceur : elle mesure trois pieds de profondeur sur dix pas de long par niveau. Ainsi, un magicien de niveau 12 pourrait-il séparer les eaux sur 36 pieds de profondeur, 20 pieds de large et 120 pas de long. La brèche demeure en place jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que le magicien choisisse de la refermer. S'il est lancé sous l'eau, ce sort crée un cylindre d'air de diamètre et de longueur appropriée. Un élémental d'eau ou autre créature composée essentiellement de cet élément se voit infliger 4d8 points de dégâts par ce sort et doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de s'enfuir pendant 3d4 rounds, en proie à la panique.

Les composants matériels sont deux petites plaques de cristal ou de verre.

Sort de Mort (Nécromancie)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Un cube de 30 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection: Aucun

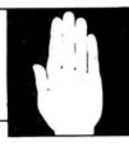
Lorsqu'un *sort de mort* est lancé, il engloutit instantanément et irrévocablement la force vitale des créatures se trouvant dans la zone d'effet. Les victimes ne peuvent être ni ressuscitées, ni rappelées à la vie, mais pourront être ramenées par un *souhait*. Le nombre de créatures pouvant être abattues est fonction de leurs Dés de Vie.

Dés de Vie des créatures	Nombre maximum de Créatures Affectées
Moins de 2	4d20
2 à 4	2d20
4+1 à 6+3	2d4
6+4 à 8+3	1d4

Si des créatures ayant des Dés de Vie différents sont attaquées à l'aide de ce sort, lancez 4d20 pour déterminer combien de créatures à moins de 2 Dés de Vie peuvent être affectées. Si le nombre obtenu est plus grand que le véritable nombre de créatures à moins de 2 Dés de Vie présentes, appliquer le reste aux autres en consultant le tableau suivant:

Dés de Vie des créatures	Facteur de conversion (FC)
Moins de 2	1
2 à 4	2
4+1 à 6+3	10
6+4 à 8+3	20

En d'autres termes, soustrayez du résultat des 4d20 le nombre de créatures à moins de 2 Dés de Vie présentes (elles meurent). S'il reste des points, soustrayez-en 2 pour chaque créature possédant 2 à 4 Dés de Vie (elles meurent également). Si cela n'épuise pas encore la réserve de points, soustrayez-en 10 pour chaque créature possédant 4+1 à 6+3 Dés de Vie, et ainsi de suite. N'arrêtez le processus que lorsque toutes les créatures sont mortes, que tous les points obtenus sur les



4d20 sont utilisés, ou que leur reste est inférieur à la moitié du FC de chacune des créatures restantes. (Si le reste est supérieur ou égal à la moitié du FC d'une créature, celle-ci meurt).

Exemple : Un groupe de 20 gobelins, huit gnolls et quatre ogres, menés par un géant des collines, se trouve pris dans la zone d'effet d'un *sort de mort.* Les 4d20 fournissent un total de 53 points ; 20 de ceux-ci servent à éliminer les gobelins (20 x 1 FC), 16 abattent les gnolls (8 x 2 FC) et les 17 restants tuent 2 ogres (10 points pour le premier, les 7 qui restent étant suffisants pour en éliminer un second). Les deux autres ogres et le géant des collines ne sont pas affectés.

Ce sort n'a aucun effet sur les lycanthropes, les morts-vivants ou les créatures n'étant pas originaires du plan Matériel Primaire.

Le composant matériel est une perle noire écrasée, d'une valeur d'au moins 1.000 po.

Sphère Glaciale d'Otiluke
(Altération, Evocation)
Portée: Spéciale
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Spécial

Ce sort à fonctions multiples possède une puissance considérable. Le magicien peut créer l'un des effets suivants:

A) *Globe Gelé.* Il s'agit d'un petit globe de matière porté au zéro absolu, qui se dissout au contact de l'eau ou d'un liquide aqueux, en causant la congélation sur une profondeur de 6 pouces pour une surface égale à 100 pieds carrés par niveau du magicien. Cette glace a une durée de vie égale à un round par niveau du lanceur.

Le composant matériel est une fine plaque de cristal, mesurant environ un pouce de côté.

B) *Rayon de Froid.* Le sort peut aussi être utilisé sous la forme d'un mince rayon de froid jaillissant de la main du magicien, jusqu'à une distance de 10 pas par niveau que celui-ci possède. Ce rayon inflige 1d4 + 2 points de dégâts par niveau de son créateur à la première créature qu'il touche. Un jet de protection contre les sorts s'applique et, en cas de réussite, tous les dégâts sont annulés (le rayon est si petit qu'un JP réussi indique qu'il a manqué sa cible). Si le rayon manque la première créature, il se prolonge jusqu'à sa portée maximale. Tout ce qui se trouve sur son chemin doit réussir son JP (s'il y a lieu) ou recevoir les dégâts appropriés.

Le composant matériel est un saphir blanc de valeur au moins égale à 1.000 po.

C) *Globe de Froid.* Cette option crée un petit globe ayant environ la taille d'une pierre de fronde, froid au toucher mais n'infligeant pas de dégâts. Il est possible de le lancer à la main jusqu'à une distance de 40 pas (ce qui est considéré comme une distance courte) ou à l'aide d'une fronde. Il se brise au premier impact, infligeant 6d6 points de dégâts de froid à toutes les créatures se trouvant dans un rayon de 10 pieds (la moitié des dégâts en cas de réussite d'un JP contre les sorts). Utilisez le tableau du *Guide du Maître* concernant les projectiles à principe de grenade pour savoir où le globe atterrit s'il manque sa cible. Il est à noter que si le globe n'est pas lancé au bout d'un round par niveau de son créateur, il se brise néanmoins et inflige les dégâts exprimés ci-dessus. Cet effet à retardement peut être utilisé contre des poursuivants, bien qu'il puisse se révéler hasardeux pour le magicien et ses associés.

Le composant matériel est un diamant de 1.000 po.

Suggestion de Masse
(Enchantement/Charme)
Portée: 30 pas
Composantes: V, M
Durée: 4 tours + 4 tours/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: 1 créature/niveau
Jet de Protection: Ann.

Ce sort permet d'influencer les actions d'une ou plusieurs créatures choisies, de la même façon qu'avec une *suggestion.* Il est possible d'affecter un maximum de 1 créature par niveau d'expérience du magicien, à condition que toutes les victimes se trouvent dans la portée de 30 pas. Les morts-vivants n'y sont pas sujets. La *suggestion* doit être formulée raisonnablement et comprises par les créatures. Elle doit être identique pour toutes ses victimes. Les créatures réussissant leur jet de protection contre les sorts ne sont pas affectées. Les JPs s'effectuent à -1. Si une seule créature est visée, son JP souffre d'une pénalité de -4. Il est à noter qu'une *suggestion de masse* extrêmement raisonnable peut infliger une pénalité supplémentaire au jet de protection (-1, -2, etc.) à la discrétion du MD. Si celui-ci le permet, le sort peut continuer de faire effet pendant une durée considérable. Il est aussi possible de faire accomplir une action particulière en spécifiant une condition. Si celle-ci n'est pas remplie avant la fin du sort, l'action ne sera pas entreprise.

Les composants matériels sont une langue de serpent et soit un morceau d'alvéole de ruche, soit une goutte d'huile douce.

Transformation de la Pierre en Chair
(Altération) Réversible
Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Spécial

Ce sort transforme en chair n'importe quelle sorte de pierre. Si la matière affectée était autrefois vivante, cette vie lui est rendue (ainsi que ses provisions), bien que la survie de la créature soit sujette à l'habituel tirage de résistance aux chocs métaboliques. Toute créature autrefois vivante retrouvera donc son état précédent, quelle que soit sa taille. De la pierre ordinaire sera elle aussi changée en chair, dans un volume de neuf pieds cubiques par niveau d'expérience du magicien. Cette chair est inerte, à moins qu'une force vitale ou une énergie magique ne soit disponible (exemple: ce sort transformerait un golem de pierre en golem de chair, mais une statue normale deviendrait un cadavre). Si le sort est lancé sur une paroi de pierre, il permet de créer un cylindre de matière organique, mesurant de un à trois pieds de diamètre sur un maximum de 10 pieds de long - ce qui permettra de creuser un passage.

Les composants matériels sont une pincée de terre et une goutte de sang.

L'inverse, *transformation de la chair en pierre,* change de la chair en n'importe quel type de pierre. Tout ce que la créature porte sur elle est également changé en pierre. Le sujet bénéficie d'un jet de protection contre les sorts pour éviter d'être pétrifié. Si une statue ainsi créée est soumise à l'érosion ou à des fractures, l'être (s'il est un jour rendu à son état normal) présentera les mêmes dégâts, difformités, etc. Le MD pourra permettre que ces dégâts soient réparés par différents sorts cléricaux de haut niveau, tels que *régénération.*

Les composants matériels de ce sort sont du citron doux, de l'eau et de la terre.

Transformation de Tenser
(Altération, Evocation)
Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Le lanceur
Jet de Protection: Aucun

Ce sort est sûr d'époustoufler toute créature qui en observe les effets pour la première fois, car lorsque le magicien le lance, il subit une étonnante transformation. Sa taille et sa force augmentent dans des proportions héroïques, si bien qu'il devient une formidable machine de combat : un guerrier enragé ! Son nombre de points de vie est doublé et tous les dégâts qu'il subit sont tout d'abord retirés des points de vie gagnés magiquement. Dès que ceux-ci sont éliminés, tous les dégâts suivants — appliqués à ses véritables points de vie — sont doublés. La Classe d'Armure du magicien est améliorée de 4 unités (CA 10 devient 6, CA 9 devient 5, CA 8 devient 4, etc.) jusqu'à un maximum de -10.

Toutes les attaques sont portées comme par un guerrier du même niveau que le magicien (celui-ci utilise la table de combat des guerriers). Pour attaquer, le magicien peut utiliser une dague ou un bâton. La première de ces armes peut être employée deux fois par round, et chaque attaque réussie inflige 2 points de dégâts supplémentaires. Le bâton n'est utilisable qu'une seule fois par round mais avec un bonus de +2 sur les tirages de toucher et de dégâts. Le magicien combat en mêlée de préférence à toutes les autres formes d'attaque et continue à se battre jusqu'à ce que tous ses adversaires soient morts, que lui-même soit abattu, que la magie soit dissipée ou que le sort expire.



Le composant matériel est une *potion d'héroïsme* (ou de *super-héroïsme*) que le magicien doit ingérer pendant l'incantation.

Transmutation de l'Eau en Poussière (Altération)

Réversible
Portée: 60 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: Un cube de 10 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection: Aucun (spécial)

Grâce à ce sort, la zone visée passe de l'état liquide à celui de poussière. Il est à noter que si l'eau est déjà boueuse, la zone d'effet est doublée. Si c'est de la boue humide qui est transmutée, la zone d'effet est quadruplée. Si de l'eau demeure en contact avec la poussière ainsi créée, la première envahit vivement la seconde, produisant de la vase si l'eau est en quantité suffisante, de la poussière humide ou détrempée dans le cas contraire.

Seul le liquide se trouvant dans la zone d'effet au moment du lancement du sort est affecté. Les liquides n'étant que partiellement composés d'eau ne sont affectés que dans cette mesure — les potions magiques contenant de l'eau en sont cependant détruites. Les créatures vivantes ne sont pas soumises à cet effet, hormis celles originaires du plan élémentaire de l'Eau, qui bénéficient d'un jet de protection contre les sorts. Un échec leur inflige 1d6 points de dégâts par niveau du magicien, un succès signifiant qu'elles n'en reçoivent que la moitié. Le sort ne peut affecter qu'une seule créature à la fois, quelle que soit la taille de celle-ci et de la zone d'effet.

Les composants matériels sont de la poussière de diamant valant au moins 500 po et un morceau de coquillage.

L'inverse est tout simplement une version très puissante de création d'eau requérant une pincée de poussière normale comme composant matériel supplémentaire.

Transparence (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut rendre à ses yeux une section de métal, de pierre ou de bois transparente comme du verre — voire même la changer en matière transparente, comme expliqué ci-dessous. Il est généralement possible de voir au travers d'un maximum de quatre pouces de métal, de six pouces de pierre et de vingt pouces de bois. Le sort n'a aucun effet sur le plomb, l'or ou le platine. Le magicien peut choisir de ne faire fonctionner la *transparence* que pour lui-même pendant la durée du sort, ou bien de rendre une zone réellement transparente — fenêtre à sens unique — dans le matériau affecté. On obtient dans tous les cas une surface modifiée de 3' de large sur 2' de haut. Si le magicien choisit de créer une fenêtre, celle-ci n'en possède pas moins la résistance du matériau original.

Le composant matériel est un petit morceau de cristal ou de verre.

Vision Véritable (Divination)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1 round
Zone d'Effet : champ de vision de 60 pieds
Jet de Protection : Aucun

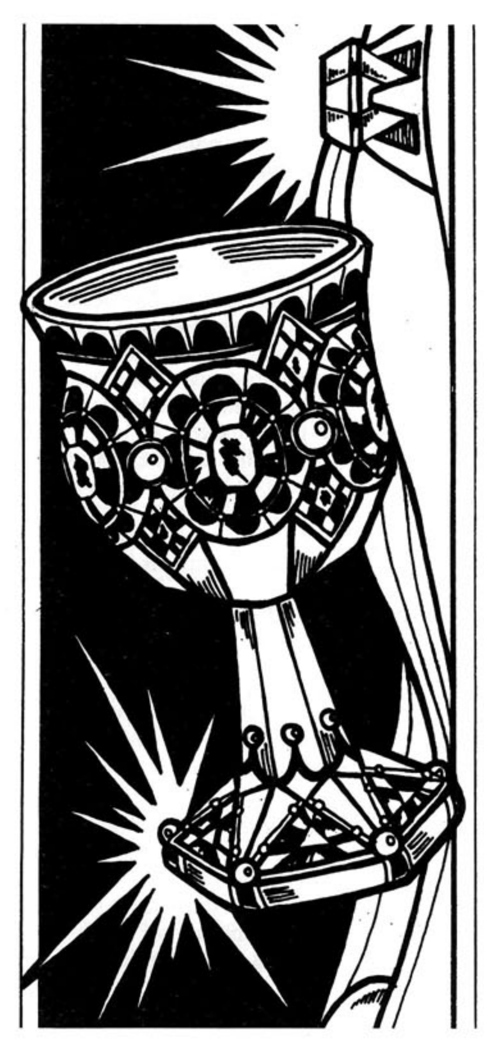
Ce sort permet au magicien qui l'emploie de voir toutes choses telles qu'elles sont réellement. L'effet perce les ténèbres naturelles et magiques. Les portes secrètes sont mises en évidence. L'emplacement exact des choses déplacées est repéré. Les choses invisibles ne le sont plus. Les illusions et apparitions sont percées à jour. Les objets métamorphosés, enchantés ou changés sont apparents (leur véritable forme apparaît, translucide, en surimpression sur le faux aspect : un dragon d'or métamorphosé en humain serait vu comme un humain entouré par la silhouette fantômatique d'un dragon). Contrairement à la version cléricale de ce sort, celle-ci ne permet pas de déterminer l'alignement. Le bénéficiaire peut focaliser sa vision pour observer le plan Ethéré ou les zones frontières des plans adjacents. Le champ de vision conféré est de 60 pieds. La vision véritable ne pénètre pas les objets solides et ne joue en aucun cas le rôle de rayons X ou équivalent. De plus, les effets de ce sort ne peuvent être augmentés par magie.

Le composant matériel est un onguent posé sur les yeux, fait à l'aide d'une poudre de champignon très rare, de safran et de graisse. Il ne coûte pas moins de 300 po par utilisation et doit être vieilli pendant 1d6 mois.

Voile (Illusion/Fantasme)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S
Durée: 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: cube de 20 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de modifier instantanément l'apparence de son environnement et de son groupe, ou de créer un terrain hallucinatoire capable de tromper les créatures les plus intelligentes, à moins qu'elles ne disposent d'un sort de *vision véritable,* d'une *gemme de vision* ou autre aide magique similaire. Le voile peut donner à une pièce somptueuse l'aspect d'une porcherie: même les impressions tactiles sont conformes à l'illusion visuelle. De même, un groupe d'aventuriers pourra prendre l'apparence d'une troupe composé de lutins, de pixies et de fées, menée par un sylvanien. Si un terrain hallucinatoire est créé, le toucher n'en provoque pas la disparition.



Sorts de Septième Niveau

Bannissement (Abjuration)

Portée: 20 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: 1 ou plusieurs créatures dans un rayon de 60 pieds
Jet de Protection: Spécial

Ce sort permet de chasser une créature extra-planaire du plan d'origine du magicien. L'effet est instantané et le sujet ne peut revenir sans une conjuration spéciale ou un moyen quelconque lui permettant de passer de son propre plan à celui dont il a été banni. Il est possible de bannir un maximum de 2 Dés de Vie de créatures par niveau du magicien.

Celui-ci doit nommer le type de créature(s) devant être renvoyé et en donner également le nom et le titre - si le sujet en possède. Quoi qu'il arrive, il est nécessaire de vaincre la résistance à la magie de la créature pour que le sort fonctionne.

Les composants matériels sont des substances dangereuses, détestées par le sujet ou opposées à sa nature. Pour chaque substance incluse dans l'incantation, la (les) créature(s) perd 5 % de sa résistance à la



magie et souffre d'une pénalité de -2 sur son jet de protection contre les sorts. Si l'on utilisait par exemple du fer, de l'eau bénite, une aventurine et un brin de romarin contre une créature détestant ces substances, le jet de protection souffrirait d'une pénalité de -8 (quatre substances x -2). Des éléments spéciaux, tels qu'un poil de queue de ki-rin ou des plumes de couatl, pourraient également être utilisées pour amener la pénalité à -3 ou -4 par substance. Au contraire, un cheveu de titan ou du gui béni par un druide pourraient abaisser ce facteur à -1 - pour la même créature. Si le sujet réussit son jet de protection contre les sorts, le magicien est frappé par un choc d'énergie en retour, reçoit 2d6 points de dégâts et est étourdi pendant un round.

Boule de Feu à Retardement (Evocation)

Portée: 100 pas + 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Globe de 20 pieds de rayon
Jet de Protection: 1/2

Ce sort crée une boule de feu ayant un bonus de +1 sur chacun de ses dés de dégâts, qui explose instantanément ou au bout d'un maximum de cinq rounds, selon les instructions du magicien. L'effet est par ailleurs identique à celui du sort de niveau 3 *boule de feu.*

Cage de Force (Evocation)

Portée: 10 pas par 2 niveaux
Composantes: V, S + spécial
Durée: 6 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation: 3-4
Zone d'Effet: Cube de 20 pieds d'arête
Jet de Protection: Aucun

Ce sort puissant permet la création d'un cube de force, lequel diffère de l'objet magique du même nom par un aspect important: il ne s'agit pas de murs de force ininterrompus mais de bandes entrecroisées, séparées par des espaces de 1/2 pouce. Il s'agit donc plus d'une cage que d'un véritable espace confiné. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet sont prisonnières, à moins de pouvoir passer au travers des ouvertures. Bien entendu, tous les sorts et souffles peuvent franchir ces interstices.

Une créature dotée de résistance à la magie a droit à un unique essai pour traverser les murs de la cage. Si le tirage est réussi, elle s'échappe. Dans le cas contraire, elle demeure emprisonnée. Il est à noter que la réussite de ce tirage ne détruit pas pour autant la cage, pas plus qu'elle ne permet aux autres prisonniers — à l'exception des familiers — de suivre l'évadé. La cage de force diffère également du cube magique en ce qu'elle ne peut être annulée que par une *dissipation de la magie* ou par l'expiration du sort.

Grâce à une préparation spéciale au moment de la mémorisation, ce sort peut être altéré pour produire un cube de force. Celui-ci mesure alors 10 pieds d'arête et est identique à celui que produit l'objet précité - à l'exception des différences existant toujours entre un sort et le pouvoir d'un objet (notamment les méthodes permettant de s'en débarrasser).

Bien que le lancement de l'une ou l'autre version du sort ne requière pas de composant matériel, l'étude nécessaire à la mémorisation exige que le magicien réduise en poudre un diamant d'au moins 1.000 po et qu'il utilise cette poussière pour tracer les contours de la cage qu'il désire créer plus tard. Pendant la mémorisation, la poussière de diamant est donc employée et détruite : à la fin du temps d'étude, le magicien doit en effet la jeter en l'air, ce qui en provoque la disparition.

Charme-Plantes (Enchantement/Charme)

Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 1 tour
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Ann.

Ce sort permet au magicien de commander à des formes de vie végétales et de communiquer avec elles. La zone d'effet est de 30' x 10'. Bien que le sort ne confère pas de nouvelles capacités à la végétation, il permet au magicien de lui faire utiliser toutes celles dont elle dispose, afin d'obéir à ses instructions. Si les plantes se trouvant dans la zone d'effet possèdent des capacités spéciales ou peu courantes, celles-ci sont utilisées de la manière stipulée par le lanceur. S'il le désire, il peut par exemple reproduire à l'aide de ce sort les effets du sort de prêtre de niveau 1 *enchevêtrement.* Le jet de protection ne s'applique qu'aux plantes intelligentes et souffre d'une pénalité de -4.

Les composants matériels sont une pincée d'humus, une goutte d'eau et une tige ou une feuille.

Conjuration Instantanée de Drawmij (Conjuration)

Portée: Infinie + spéciale
Composantes: V, S, M
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 1 petit objet
Jet de Protection: Aucun

Lorque ce sort est lancé, le magicien téléporte dans sa main l'objet qu'il désire depuis virtuellement n'importe quel emplacement. Ledit objet ne peut être de plus grande taille qu'une épée, ne peut peser plus lourd qu'un bouclier (environ huit livres) et doit être inerte. Pour préparer le sort, le magicien doit tenir en main une gemme ne valant pas moins de 5.000 po et dire la totalité de l'incantation, à l'exception du dernier mot. Lorsqu'il brise la gemme et prononce le mot en question, l'objet désiré est transporté instantanément dans sa main droite ou gauche - à son choix. L'objet doit avoir été touché et nommé au cours de l'incantation initiale ; seul cet objet bien précis sera conjuré par le sort. La gemme utilisée porte l'inscription créée magiquement du nom de l'objet à conjurer. Celle-ci est invisible et illisible, sauf grâce à une *lecture de la magie*, par quiconque - à l'exception du magicien.

Si l'objet est en possession d'une autre créature, le sort ne fonctionne pas. Le magicien connait alors l'identité du possesseur et a une idée générale de l'endroit où celui-ci se trouve au moment de la conjuration. Il est possible de conjurer des objets se trouvant sur un plan d'existence différent, mais seulement dans le cas où ils ne sont pas en possession (pas nécessairement physiquement) d'une autre créature. Pour tout niveau d'expérience qu'il possède au-dessus du 14e, le magicien peut conjurer un objet se trouvant dans un plan plus éloigné de celui dans lequel il se trouve (un plan de distance au niveau 14, deux au niveau 15, etc.). Ainsi un magicien de niveau 16 pourrait-il lancer le sort même si l'objet désiré se trouvait dans le deuxième niveau d'un plan extérieur. Au niveau 14, il ne pourrait par contre réussir sa conjuration que si l'objet se trouvait dans l'un des plans intérieurs, dans le plan Ethéré ou le plan Astral (Voir *Manuel des Plans*). il est à noter que les barrières ou les facteurs spéciaux capables de bloquer les sorts de *téléportation* ou de *changement* de plan pourront aussi empêcher le fonctionnement de celui-ci. Il est impossible de récupérer par ce sort un objet se trouvant dans un coffre secret de Léomund.

Note: si l'objet porte une *marque de magicien,* il peut être conjuré depuis n'importe quel endroit du même plan, à moins que des conditions locales spéciales ne s'appliquent. De plus, l'objet est plus aisément détectable par les différents types de scrutation magique et sa localisation est plus détaillée.

Conjuration de Monstres V (Conjuration)

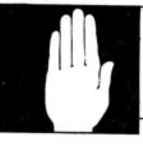
Portée: 70 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 6
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Cet effet est similaire à celui du sort de niveau 3 *conjuration de monstres I*, à ceci près qu'il appelle 1d3 monstres de niveau 5. Ceux-ci apparaissent dans la portée du sort et attaquent les adversaires du magicien jusqu'à ce qu'il leur ordonne d'arrêter, qu'eux-mêmes soient abattus ou que le sort expire. Ces créatures ne font pas de tirages de moral et disparaissent lorsqu'elles sont tuées. S'il n'y a aucun adversaire à combattre et si le magicien peut communiquer avec eux, ces monstres peuvent lui rendre d'autres services - dans la limite de leurs capacités physiques.

Les composants matériels sont un petit sac et une fine chandelle (allumée ou non).

Contrôle des Morts-Vivants (Nécromancie)

Portée: 60 pieds
Composantes: V, S, M
Durée: 3d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 1 round



Zone d'Effet: 1d6 morts-vivants
Jet de Protection: Spécial

Ce sort permet au magicien de commander à 1d6 créatures mortes-vivantes pendant une courte période. Lorsqu'il prononce son incantation, il choisit un point se trouvant à portée: les morts-vivants les plus proches sont affectés, jusqu'à un maximum de 6 ou jusqu'à ce que leurs Dés de Vie combinés soient égaux au niveau du magicien. Les morts-vivants possédant 3 Dés de Vie ou moins sont contrôlés automatiquement. Les autres bénéficient d'un jet de protection contre les sorts qui, en cas de réussite, annule la tentative de contrôle. Quel que soit le résultat du jet de protection, chaque créature visée compte dans la limite de Dés de Vie autorisée.

Les créatures se trouvant sous le contrôle du magicien peuvent être commandées par lui si elles se trouvent à portée de voix. Il n'existe aucune communication télépathique entre le lanceur et ses victimes. Aucun langage commun n'est requis : si la communication est impossible, les morts-vivants contrôlés n'attaquent pas le magicien. A l'expiration du sort, les morts-vivants retrouvent leur comportement normal. Ceux qui possèdent un esprit se souviennent du contrôle exercé sur eux.

Le composant matériel de ce sort est un petit morceau d'os et un autre de viande crue.

Dissimulation
(Illusion/Fantasme, Abjuration)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 semaine + 1 jour/niveau
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Cube de 2 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection: Spécial

Ce sort empêche les sorts de localisation et de repérage de fonctionner sur les objets affectés. Il rend de plus ceux-ci invisibles à toute forme de détection visuelle. Ainsi, il est possible de masquer une porte secrète, une salle au trésor, etc. Bien sûr le sort n'empêche pas la découverte par détection tactile ou par l'emploi d'objets tels qu'une *gemme de vision* ou une *robe d'yeux.* S'il est lancé sur une créature ne désirant pas être affectée, celle-ci bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Les créatures vivantes (et même mortes-vivantes) affectées par ce sort deviennent comateuses et se retrouvent dans un état d'animation suspendue jusqu'à ce que le sort expire ou soit dissipé.

Les composants matériels du sort sont un cil de basilic, de la gomme arabique et une goutte de chaux.

Doigt de Mort **(Nécromancie)**

Portée: 60 pas
Composantes: V, S
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: 5
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Ann.

Ce sort détruit la force vitale de sa victime. S'il accomplit son effet, celle-ci ne peut plus être rappelée à la vie, ni ressuscitée. De plus, dans le cas des sujets humains, le sort déclenche un changement dans le cadavre, si bien qu'au bout de trois jours, le magicien peut animer celui-ci – grâce à une cérémonie spéciale ne coûtant par moins de 1.000 po plus 500 po par cadavre –, créant un zombie ju-ju sous son contrôle. Le changement peut être inversé par un *souhait mineur* ou sort similaire lancé sur le corps avant l'animation. Un *souhait* normal rendra la vie au sujet.

Le magicien prononce l'incantation du *doigt de mort,* pointe son index vers la créature devant mourir et celle-ci trépasse – à moins qu'elle ne réussisse un jet de protection contre les sorts. Même si c'est le cas, elle n'en reçoit pas moins 2d8+1 points de dégâts. Si ces derniers entraînent sa mort, le changement interne n'a pas lieu et le corps peut être ramené à la vie normalement.

Duo-Dimension **(Altération)**

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Le lanceur
Jet de Protection: Aucun

Ce sort permet au magicien de n'avoir plus que deux dimensions – hauteur et largeur, mais plus de profondeur. Il est donc invisible de profil. Cette invisibilité ne peut être détectée que par une *vision véritable* ou méthodes similaires. De plus, le magicien bidimensionnel peut passer au-travers des espaces les plus exigus, à condition que ceux-ci possèdent la hauteur nécessaire – il est par exemple fort simple de se glisser entre une porte et son encadrement. Dans cet état, le magicien peut agir normalement. Il lui est possible de se tourner de profil, devenant invisible, de se déplacer et de réapparaître lors du round suivant pour lancer un sort, avant de disparaître à nouveau.

Il est à noter que, de profil, il n'est sujet à aucune forme d'attaque. Par contre, de face, toutes les attaques lui causent le double des dégâts normaux – exemple: un coup de dague lui infligerait 2d4 points de dégâts. De plus, tant que le sort fait effet, le magicien a une partie de son existence dans le plan Astral: les créatures y vivant ont donc une chance de le repérer. Si c'est le cas, il y a 25 % de chances pour qu'il soit attiré entièrement dans l'Astral par l'attaque d'une desdites créatures. Cette attaque (et toutes les suivantes ayant lieu dans le plan Astral) infligent des dégâts normaux.

Les composants matériels sont une effigie plate du magicien, en ivoire (devant être de la plus belle facture qui soit, filigranée à l'or, émaillée et incrustée de gemmes - le tout pour un pri x moyen de 500 à 1.000 po) et une bande de parchemin. Lorsque l'incantation est prononcée, le parchemin est torsadé une fois et ses extrêmités sont jointes. La figurine est alors passée dans la boucle ainsi formée, et toutes deux disparaissent à jamais.

Epée de Mordenkainen **(Evocation)**

Portée: 30 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Ce sort crée un plan de force miroitant ressemblant à une épée. Le magicien peut manier cette arme mentalement (à l'exclusion de toute autre activité ou déplacement), la faisant évoluer et frapper comme si elle était maniée par un guerrier. La chance de base qu'a une épée de Mordenkainen de toucher sa cible est la même que celle d'une épée normale maniée par un guerrier possédant moitié moins de niveau que le magicien (ainsi un magicien de niveau 14 pourrait-il simuler la puissance d'un guerrier de niveau 7). L'épée n'a aucun bonus d'attaque magique, mais peut toucher presque n'importe quelle sorte d'adversaire, même ceux qui ne sont normalement sensibles qu'aux armes d'enchantement +3 au moins, ainsi que les créatures astrales, éthérées ou hors de phase. Un résultat de 19 ou de 20 sur 1d20 lui permet de toucher n'importe quelle classe d'armure. Elle inflige 5d4 points de dégâts aux adversaires de taille humaine ou moins et 5d6 aux autres. Son existence se prolonge jusqu'à l'expiration du sort, jusqu'à la réussite d'une *dissipation de la magie* ou jusqu'à ce que le magicien n'en désire plus la présence.

Le composant matériel est une épée miniature en platine, pourvue d'une poignée et d'un pommeau de cuivre et de zinc - dont la construction revient à 500 po et qui disparaît à la fin du sort.

Evanouissement **(Altération)**

Portée: Toucher
Composantes: V
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 2
Zone d'Effet: 1 objet
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, il est possible de faire s'évanouir un objet (le téléporter comme par un sort de *téléportation*) si celui-ci pèse moins de 50 livres par niveau du magicien. Ainsi un magicien de niveau 14 peut faire s'évanouir – et réapparaître à l'endroit désiré – un objet pesant au maximum 700 livres. Le volume maximum pouvant être affecté est de trois pieds cubiques par niveau d'expérience. Le sort est donc limité à la fois par le poids et par le volume. Un objet excédant l'une ou l'autre de ces limitations ne sera pas affecté et entraînera la perte du sort.

L'objet peut, si désiré, être profondément enfoui dans le plan Ethéré. En ce cas, l'endroit auquel il s'est évanoui demeure faiblement magique, jusqu'à ce que l'objet soit retrouvé. Une *dissipation de la magie* réussie, lancée sur le point en question, permettra de le récupérer. Il est à noter que créatures et forces magiques ne peuvent s'évanouir.

Il existe une chance de 1 % pour que l'objet



se désintègre au lieu de s'évanouir. Il existe également une chance de 1 % pour qu'une créature du plan Ethéré réussisse à pénétrer dans le plan Matériel Primaire, grâce à la connection créée par l'objet évanoui.

Gravité Inversée (Altération)

Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: 30 pieds x 30 pieds
Jet de Protection: Aucun

Ce sort inverse la gravité dans la zone d'effet, faisant " tomber " vers le haut toutes les créatures et objets dénués de point d'ancrage. L'inversion se poursuit pendant aussi longtemps que le désire le magicien, ou jusqu'à ce que le sort expire. Si la " chute " provoque un contact avec un objet solide, les dégâts sont les mêmes que pour une chute normale. A la fin de la durée du sort, les objets et créatures affectées retombent vers le bas. La hauteur de la zone d'effet étant indéterminée, il est possible d'affecter des objets se trouvant à des dizaines, des centaines, voire même des milliers de pieds de hauteur.

Les composants matériels de ce sort sont un morceau de magnétite et de la limaille de fer.

Invisibilité de Masse (Illusion/Fantasme)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Il s'agit d'une extension du sort d'*invisibilité*, adaptée aux champs de bataille. Cet effet peut affecter toutes les créatures se trouvant dans une zone de 60 pas x 60 pas, jusqu'à un maximum de 300 à 400 êtres de taille humaine, de 30 à 40 géants et de six à huit grands dragons. L'effet se déplace avec l'unité combattante et n'est brisé que lorsque celle-ci attaque. Les individus s'éloignant de leurs camarades deviennent visibles. Le magicien peut mettre fin au sort par simple injonction.

Le composant matériel du sort est un cil inclus dans un morceau de gomme arabique.

Manoir Magnificent de Mordenkainen

(Altération/Conjuration)
Portée: 10 pas
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 7 rounds
Zone d'Effet: 300 pieds carrés/niveau
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien conjure une habitation extradimensionnelle dans laquelle on ne peut entrer qu'en un point d'espace, dans le plan où l'incantation a été prononcée. En cet endroit, les créatures observant la zone n'aperçoivent qu'un léger miroitement de l'air — sur quatre pieds de large et huit pieds de haut. C'est le magicien qui contrôle l'entrée dans le manoir. Lorsqu'il y pénètre, la porte se ferme et devient invisible. Il peut la rouvrir à volonté de l'intérieur. Lorsque les visiteurs ont dépassé l'entrée, ils découvrent un magnifique hall, entouré de nombreuses pièces. L'endroit est meublé et contient assez de nourriture pour servir un banquet de neuf plats à autant de douzaines de personnes que le magicien possède de niveaux. Une domesticité de serviteurs à demi transparents est disponible, en livrée, obéïssante, pour répondre aux besoins des visiteurs. L'atmosphère est saine et la température agréable.

L'endroit n'étant accessible que par sa porte spéciale, les conditions extérieures ne l'affectent pas, pas plus que les siennes ne se transmettent au plan qui le jouxte. Le repos et la relaxation qu'on y trouve sont normaux, mais ce n'est pas le cas de la nourriture. Elle semble excellente et très nourrissante tant que l'on se trouve dans le manoir, mais si l'on en sort, ses bienfaits disparaissent instantanément. Si les ex-visiteurs ne mangent pas très vite de la véritable nourriture, une faim atroce les envahit. Négliger d'ingérer immédiatement de la véritable nourriture entraîne les pénalités de fatigue et d'inanition choisies par le MD.

Les composants matériels de ce sort sont une porte miniature sculptée dans de l'ivoire, un petit morceau de marbre poli et une petite cuiller en argent. Tous ces objets sont détruits lorsque le sort est lancé.

(Il mérite d'être mentionné que ce sort a été utilisé en conjonction avec une porte normale et des sorts d'illusion. Il est évident que le design et l'intérieur de l'espace créé peuvent être altérés pour répondre aux désirs du magicien).

Mot de Pouvoir, Etourdissement

(Conjuration)
Portée: 5 pas/niveau
Composantes: V
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Aucun

Lorsqu'un *mot de pouvoir, étourdissement* est prononcé, une créature choisie par le mage est étourdie — sonnée et incapable de penser ou d'agir de manière cohérente — pendant un temps dépendant des points de vie qui lui restent. Le magicien doit bien entendu se trouver face à sa victime et celle-ci doit se trouver dans la portée de 5 pas par niveau. Les créatures possédant 1 à 30 points de vie sont étourdies pour 4d4 rounds, celles possédant 31 à 60 points de vie le sont pour 2d4 rounds et celles possédant 61 à 90 points de vie pour 1d4 rounds. Les créatures à plus de 90 points de vie ne sont pas affectées. Il est à noter que si une créature est affaiblie, et que son total de points de vie se situe en deçà de son maximum normal, c'est ce chiffre provisoire qui est utilisé.

Parcours de l'Ombre

(Illusion, Enchantement)
Portée: Toucher
Composantes: V, S
Durée: 6 tours/niveau
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

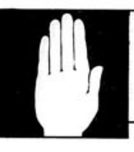
Pour utiliser ce sort, le magicien doit se trouver dans une zone d'ombres épaisses. Lui-même et toutes les créatures qu'il touche sont alors transportés en bordure du plan Matériel Primaire, là où celui-ci rejoint le plan de l'Ombre. Là, il leur est possible de se déplacer à la vitesse maximale de quatorze kilomètres par tour, une avance normale au bord du plan de l'Ombre correspondant à une distance beaucoup plus grande dans le plan Matériel Primaire. Ainsi, il est possible de voyager très vite. Lorsqu'il a atteint sa destination, le magicien n'a plus qu'à revenir dans le plan Matériel Primaire: il sait toujours où il se trouve au sein de ce dernier.

Le *parcours de l'ombre* peut aussi être utilisé pour voyager sur d'autres plans voisins de celui de l'Ombre, mais il convient pour cela de traverser celui-ci pour atteindre une autre de ses frontières - un voyage potentiellement dangereux. Toutes les créatures touchées par le magicien au moment où le sort est lancé effectuent elles aussi la transition jusqu'à l'orée du plan de l'Ombre. Elles peuvent ensuite choisir de suivre le magicien, de s'enfoncer dans le Pays de l'Ombre, ou de replonger dans le plan Matériel Primaire (50 % de chances pour chacun de ces deux derniers résultats si elles sont perdues ou abandonnées par leur guide). Les créatures ne désirant pas accompagner le magicien dans le plan de l'Ombre bénéficient d'un jet de protection contre les sorts - une réussite annule pour elles l'effet du *parcours de l'ombre*.

Poigne de Fer de Bigby (Evocation)

Portée: 10 pas/niveau
Composantes: V, S, M
Durée: 1 round/niveau
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Il s'agit d'une version améliorée du sort de niveau 6, *main impérieuse de Bigby*. Elle crée une main de taille humaine (cinq pieds) à titanesque (21 pieds), qui apparaît et saisit la créature que lui désigne le magicien - quels que soient les mouvements de celui-ci ou les efforts de la victime pour échapper à l'évocation. La poigne de fer peut maintenir immobile une créature ou un objet pesant au maximum 1.000 livres, ralentir à 10 pieds par round les déplacements d'une créature pesant entre 1.000 et 4.000 livres et ralentir de 50 % les déplacements de celles dont le poids est compris entre 4.000 et 16.000 livres. La main n'inflige aucun dégât en elle-même. Elle possède une Classe d'Armure de 0, autant de points de vie que le magicien (en pleine santé), et disparaît une fois détruite.



Son créateur peut lui ordonner de relâcher un adversaire ou la faire disparaître sur simple injonction.

Porte de Phase (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V
Durée: 1 utilisation/2 niveaux
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien modifie le niveau vibratoire de son corps et une section de mur est affectée comme par un sort de *passe-murailles*. La porte de phase est invisible à tous, hormis son créateur, et seul celui-ci peut utiliser l'espace ou le passage créé par le sort - disparaissant lorsqu'il y pénètre et réapparaissant lorsqu'il en sort. S'il le désire, il peut faire franchir la porte à une autre créature de taille humaine ou moins. Ce processus compte pour deux utilisations de la porte. Celle-ci ne laisse passer ni la lumière, ni le son, ni les effets magiques, et le magicien lui-même ne peut voir à travers sans l'utiliser. Le sort peut donc fournir une sortie de secours, bien que certaines créatures - comme les araignées éclipsantes - puissent aisément l'emprunter. Une *gemme* de vision ou magie similaire révèlera la présence d'une porte de phase, mais ne permettra pas de l'emprunter.

La porte ainsi créée est utilisable une fois pour deux niveaux d'expérience du magicien. Elle ne peut être détruite que par une *dissipation de la magie* lancée par un magicien de niveau supérieur - ou par plusieurs magiciens de niveau inférieur la jetant en conjonction, à condition que leurs niveaux d'expérience combinés soient supérieurs au double de ceux du maître ayant créé la porte (il s'agit là du seul exemple où on peut combiner des dissipations).

La rumeur veut que ce sort ait été adapté par un certain magicien (ou magiciens) très puissant afin de créer un passage renouvelable (ou permanent) pouvant (ou non) être adapté à des individus spécifiques (compagnons d'armes) ou à des objets (comme des anneaux).

Renvoi des Sorts (Abjuration)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: 3 rounds/niveau maximum
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Le lanceur
Jet de Protection: Aucun

Cette puissante abjuration fait rebondir les sorts lancés contre le magicien vers leur utilisateur. Ceci comprend les sorts lancés à partir de scrolls et les capacités innées, mais n'inclut pas les choses suivantes: effets de zone n'étant pas directement centrés sur le magicien protégé, effets communiqués par contact physique, et effets provenant d'objets tels que bâtons, baguettes, etc. Ainsi un sort de lumière lancé pour aveugler le magicien pourrait être renvoyé à son créateur (et éventuellement l'aveugler). Le même sort, lancé pour éclairer une zone dans laquelle se trouve le magicien protégé, ne serait pas affecté.

Le *renvoi* affecte sept à dix niveaux de sorts. Le nombre exact est déterminé par le MD : le joueur ne connaît jamais à l'avance l'efficacité exacte de sa protection.

Un sort pourra n'être que partiellement renvoyé - divisez le nombre de niveaux pouvant encore l'être par le niveau du sort lancé afin de voir quelle fraction de celui-ci est renvoyée: le reste affecte le magicien protégé. Exemple: si une boule de feu est centrée sur un magicien pouvant encore renvoyer un niveau de sort, 2/3 des dégâts affectent celui-ci, et 1/3 le créateur du sort d'attaque. Les deux magiciens deviennent le centre d'une boule de feu de taille différente. Si les dégâts déterminés sont de 40 points, le magicien protégé en reçoit 27 et l'autre 13. Tous deux (et toutes les créatures se trouvant dans les zones d'effet respectives) peuvent lancer des jets de protection contre les sorts afin de ne subir que la moitié des dégâts. Les sorts de *paralysie* ou *d'immobilisation* partiellement renvoyés *ralentiront* ceux qui seront affectés par au moins 50 % de leur effet.

Si les deux magiciens sont sous l'effet d'un *renvoi des sorts*, il se crée un champ de résonnance ayant les effets suivants.

d100	Effet
01-70	Le sort est gâché et ne produit aucun effet
71-80	Les deux magiciens sont affectés également et reçoivent la totalité des dégâts.
81-97	Les deux effets de renvoi des sorts sont annulés pendant 1d4 tours.
98-00	Les deux magiciens sont happés par une crevasse menant sur le plan Matériel Positif.

Le composant matériel est un petit miroir d'argent.

Simulacre (Illusion/Fantasme)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: Permanente
Temps d'Incantation: Spécial
Zone d'Effet: 1 créature
Jet de Protection: Aucun

Grâce à ce sort, le magicien est capable de créer la réplique parfaite d'une créature. Bien qu'elle semble totalement identique à l'original, elle en diffère par les points suivants: elle ne possède que 51 % à 60 % (50 % + 1d10 %) des points de vie de celle-ci ; il existe entre elles des différences de personnalité ; le simulacre ne dispose pas de certaines connaissances de son modèle ; de plus un sort de *détection de la magie* ou une *vision véritable* peuvent révéler sa véritable nature. Le simulacre demeure toujours sous le contrôle absolu de son créateur. Aucun lien télépathique n'existant entre eux, les ordres doivent être communiqués d'une autre manière. Le sort crée la forme de la créature, mais il ne s'agit encore que d'un zombie ; Il est nécessaire d'utiliser une *réincarnation* pour lui donner une force vitale, et un *souhait mineur* afin de lui conférer 40 % à 65 % (35 % +5-30 %) des connaissances et de la personnalité de l'original. Le niveau du simulacre — s'il en possède un — est égal à 20-50 % de celui de son modèle.

La réplique est formée à partir de glace ou de neige. Le sort est lancé sur une effigie grossière. Une partie du corps de la créature à reproduire doit être placée au sein de celle-ci. Il est aussi nécessaire d'employer de la poudre de rubis.

Le simulacre ne peut en aucun cas augmenter sa puissance : il ne peut progresser en niveaux, ni augmenter ses capacités. S'il est détruit, il redevient de la neige et se fond dans le néant. Les dégâts infligés au simulacre peuvent être réparés par un processus complexe requérant 100 po par point de vie et un laboratoire bien équipé.

Souhait Mineur
(Conjuration, Invocation/Evocation)

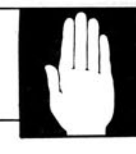
Portée: Illimitée
Composantes: V
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: Spécial
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Spécial

Ce sort est très puissant mais difficile à employer. Il accorde littéralement, mais seulement en partie ou pour une durée limitée, un souhait au magicien. La réalité du passé, du présent ou du futur pourra donc être altérée (mais peut-être pour le magicien uniquement, à moins que la formulation du souhait ne soit très judicieuse) de manière limitée. Le sort pourra par exemple rendre quelques points de vie (ou la totalité de ses points de vie pour un temps limité) au magicien. Il peut réduire les probabilité de toucher ou les jets de dégâts des adversaires, augmenter la durée d'un effet magique, faire qu'une créature soit favorablement disposée envers le magicien, dupliquer un sort de niveau 7 ou moins et ainsi de suite (voir le sort *souhait*). Les désirs cupides sont généralement désastreux pour le magicien. Le temps d'incantation est basé sur celui nécessaire à la préparation de la formulation du souhait (les joueurs avisés décident de ce qu'ils vont demander avant de lancer le sort). L'utilisation de ce sort fait vieillir le magicien d'une année par 100 ans de vie normale.

Statue (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V, S, M
Durée: 1 heure/niveau
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Créature touchée
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, le magicien ou une autre créature est apparemment changé en pierre, ainsi que ses vêtements et les pièces d'équipement qu'il porte ou tient en main. La transformation initiale de chair en pierre demande



un round complet après le lancement du sort. Durant ce round, la créature doit réussir un jet de protection de 82 % ou moins, un -1 par point de Constitution étant appliqué à son tirage de 1d100. Une Constitution de 18 permet donc un succès automatique. L'échec signifie un choc métabolique entraînant la mort. Par la suite, la créature peut passer pour une statue de pierre, quelle que soit la finesse de l'inspection - bien qu'une magie ténue puisse être détectée sur elle.

Malgré sa condition, l'individu pétrifié voit, entend et sent normalement. Le toucher est limité aux sensations pouvant affecter une substance dure comme le granit (un éclat est équivalent à une blessure légère ; l'amputation d'un bras de la statue représente de sérieux dégâts).

L'individu affecté par cet effet peut retrouver instantanément sa forme normale puis reprendre son état de statue à volonté - tant que le sort n'est pas achevé.

Les composants matériels sont du citron, du sable et une goutte d'eau remués à l'aide d'une petite barre de fer, telle qu'un clou ou un piton.

Téléportation Sans Erreur (Altération)

Portée: Toucher
Composantes: V
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 1
Zone d'Effet: Spéciale
Jet de Protection: Aucun

Cet effet est semblable à celui du sort de téléportation. Le magicien peut se transporter, en compagnie du poids autorisé par le sort précité, en tout endroit connu de lui, sur son plan d'origine, sans aucune possibilité d'erreur. Le sort permet aussi de voyager dans d'autres plans d'existences, mais ceux-ci sont au mieux " Etudiés avec Attention ". Ceci suppose que le magicien s'y soit en fait transporté et en ait étudié une zone spécifique, en prévoyant d'y effectuer une téléportation sans erreur. La table de la téléportation normale est alors consultée, la connaissance qu'a le magicien de la zone étant utilisée pour déterminer la chance d'erreur. (Exception: voir le sort de niveau 9, asile). Le magicien ne peut rien faire pendant le round au cours duquel il émerge d'une téléportation.

Vaporisation Prismatique
(Conjuration)

Portée: 0
Composantes: V, S
Durée: Instantanée
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: plan long de 70', 15' de large à l'extrémité, 5' de large à la base.
Jet de Protection: Spécial

Grâce à ce sort, le magicien fait surgir de sa main sept rayons miroitants multicolores: toutes les couleurs du spectre visible sont représentées ; chaque rayon possède une utilité et un pouvoir différent. Toute créature possédant moins de 8 Dés de Vie qui se trouve frappée par un rayon est aveuglée pendant 2d4 rounds - quels que soient les effets supplémentaires.

Toute créature se trouvant dans la zone d'effet sera frappée par un ou plusieurs rayons. Pour déterminer quel rayon frappe une créature, lancer 1d8.

Résultats de la Vaporisation Prismatique

1 = rouge	5 = bleu
2 = orangé	6 = indigo
3 = jaune	7 = violet
4 = vert	8 = frappé par deux rayons, faire un nouveau tirage en ignorant tout résultat de 8.

Couleur du Rayon	Place du Rayon	Effets du Rayon
Rouge	1re	Inflige 20 points de vie de dégâts, JP contre les sorts pour la moitié.
Orangé	2e	Inflige 40 points de vie de dégâts, JP contre les sorts pour la moitié.
Jaune	3e	Inflige 80 points de vie de dégâts, JP contre les sorts pour la moitié.
Vert	4e	JP contre le poison ou mort ; en cas de survie, 20 points de dégâts dûs au poison.
Bleu	5e	JP contre la pétrification ou changé en pierre.
Indigo	6e	JP contre les bâtons ou folie.
Violet	7e	JP contre les sorts ou envoyé dans un autre plan.

Vision (Divination)

Portée: 0
Composantes: V, S, M
Durée: Spéciale
Temps d'Incantation: 7
Zone d'Effet: Le magicien
Jet de Protection: Aucun

Lorsque le magicien désire un soutien surnaturel, il peut lancer ce sort, appelant la puissance dont il recherche l'aide et posant la question en réponse à laquelle il recevra une vision. On lance deux dés à six faces. Si le résultat est compris entre 2 et 6, la puissance est offensée. Elle ne répondra à aucune question et forcera même le magicien à lui rendre un service, par une quête magique ou religieuse ultra-puissante. Si le total des dés est compris entre 7 et 9, la puissance a une réaction d'indifférence. La vision reçue est mineure et éventuellement sans rapport avec la question posée. Un score supérieur ou égal à 10 indique que la vision est accordée.

Le composant matériel de ce sort est le sacrifice d'un objet ayant de la valeur pour le magicien ou pour la puissance contactée. Plus le sacrifice est précieux, plus les chances de succès sont importantes. Un objet très précieux ajoute +1 au résultat des dés ; un objet extrêmement précieux +2 ; un objet sans prix +3.



Sorts de Huitième Niveau

Antipathie/Sympathie
(Enchantement/Charme)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 heures/niveau
Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au magicien de faire émaner d'un objet ou d'un endroit certaines vibrations qui repoussent ou attirent un type spécifique de créatures, ou les personnages d'un alignement particulier. Le magicien doit décider de l'effet désiré et du type de créatures ou de l'alignement avant de commencer son incantation, car les composants de chaque application sont différents.

Antipathie : les créatures du type ou de l'alignement affecté ressentent une puissante impulsion les poussant à quitter l'endroit ou à ne pas toucher l'objet. Si le jet de protection contre les sorts est réussi, la créature peut demeurer sur place ou prendre en main



l'objet mais elle se sent très mal à l'aise et une démangeaison persistance lui fait perdre 1 point de Dextérité par round (pour la durée du sort), jusqu'à une perte maximale de 4 points et une Dextérité minimale de 3. L'échec du jet de protection force l'être à abandonner la zone ou l'objet. Il l'évitera désormais et n'y retournera jamais de son plein gré — jusqu'à ce que le sort expire ou soit annulé.

Le composant matériel de cette application du sort est un bloc d'alun trempé dans du vinaigre.

Sympathie : En lançant cette application du sort, le magicien induit chez un type de créature ou des personnages d'un certain alignement exaltation et plaisir de se trouver en un lieu, de toucher ou de posséder un objet. Le désir de demeurer dans la zone ou de toucher l'objet est extrêmement puissant. A moins de réussir un jet de protection contre les sorts, la créature ou le personnage affecté demeurera dans la zone ou refusera de lâcher l'objet. En cas de réussite, la victime est délivrée de l'enchantement mais devra lancer un nouveau jet de protection 1d6 tours plus tard. En cas d'échec, elle retournera dans la zone ou auprès de l'objet considéré.

Les composants matériels de ce sort sont une goutte de miel et des perles écrasées, pour une valeur de 1 000 po.

Il est à noter que le type de créature à affecter doit être spécifiquement nommé (dragons rouges, géants des collines, rats-garous, lammasus, catoblepas, vampires, etc.). C'est aussi le cas de l'alignement particulier (chaotique mauvais, loyal neutre, neutre vrai, etc.).

Si le sort est lancé sur une zone, il est possible d'enchanter un cube de 10 pieds de côté par niveau d'expérience du magicien. S'il est posé sur un objet, il n'en affecte qu'un seul, mais les créatures ou personnages affectés font alors leur jet de protection avec une pénalité de -2.

Charme de Masse
(Enchantement/Charme)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Ann.

Ce sort affecte personnes ou monstres, à la manière d'un charme-personnes ou d'un charme-monstres. Le charme de masse permet cependant de charmer un nombre de créatures dont les niveaux ou les Dés de Vie combinés n'excèdent pas deux fois ceux du magicien. Toutes les créatures affectées doivent se trouver à portée et au sein d'un cube de 30 pieds d'arête. Il est à noter que les jets de protection des victimes ne sont pas affectés par le nombre de celles-ci (voir les sorts de charme-personnes et de charme-monstres), mais que toutes font leur JP avec une pénalité de -2 pour refléter la puissance et l'efficacité du sort. Le bonus de Sagesse contre les sorts de charme s'applique.

Clone **(Nécromancie)**

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée le double d'un humain, demi-humain ou humanoïde. Ce clone est en majeure partie identique à l'original, y compris en matière de niveaux d'expérience, de souvenirs, etc. Cependant la copie est réellement la personne et si toutes deux existent au même moment, chacune connaît l'existence de l'autre et désire l'abattre — un tel alter-ego lui étant insupportable. Si la destruction souhaitée est impossible, l'une des deux deviendra folle (90 % de chances pour qu'il s'agisse du clone) et mettra fin à ses jours. Il est possible (2 %) que toutes deux perdent la raison et en finissent avec la vie. Ces événements se produisent généralement en moins d'une semaine de double existence. Il est à noter que le clone reproduit la personne telle que celle-ci était au moment où la chair a été prélevée. Il n'en possède pas l'expérience et en ignore toutes les connaissances apprises subséquemment. Il s'agit d'une copie physique : les possessions de l'original sont une tout autre affaire. Il faut 2d4 mois au clone pour grandir, et ce n'est qu'au bout de cette période que la double existence commence. Le clone, enfin, possède un point de Constitution de moins que l'original — si cela doit amener son score à 0, le clonage échoue.

Le composant matériel de ce sort est une petite portion de chair de la personne devant être reproduite.

Le MD pourra stipuler à son gré d'autres conditions pour qu'un clonage réussisse, exigeant par exemple qu'une certaine trace de vie demeure dans l'échantillon prélevé, que celui-ci soit conservé dans un environnement particulier qui devra être créé et entretenu, etc.

Conjuration de Monstres VI
(Conjuration)

Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 7 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Cet effet est semblable à celui du sort de niveau 3 *Conjuration de Monstres I,* à ceci près qu'il appelle 1d3 monstres de niveau 6. Ceux-ci apparaissent dans la portée du sort au bout de 1d3 rounds et attaquent les adversaires du magicien, à moins que celui-ci ne leur ordonne d'arrêter, que le sort expire, ou qu'eux-mêmes soient abattus. Ces créatures ne font aucun tirage de moral et disparaissent une fois tuées. S'il n'existe aucun adversaire à combattre, si le magicien peut communiquer avec eux, et s'ils possèdent les capacités physiques nécessaires, les monstres conjurés pourront rendre d'autres services. Les composants matériels de ce sort sont un petit sac et une fine chandelle (allumée ou non).

Danse Irrésistible d'Otto
(Enchantement/Charme)

Portée : Toucher
Composantes : V
Durée : 1d4 + 1 rounds
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'une danse irrésistible d'Otto est placée sur une créature, celle-ci commence à danser une sorte de gigue, qui l'empêche d'accomplir quoi que ce soit, sinon entrechats ou cabrioles. Ces contorsions entachent sa Classe d'Armure d'une pénalité de -4 et rendent impossible la réussite d'un jet de protection, sinon sur un résultat de 20. Tout bouclier devient de plus parfaitement inutile. Il est à noter que la créature doit être touchée — comme si le magicien cherchait à infliger des dégâts au cour d'un combat en mêlée.

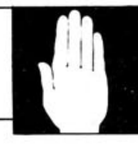
Ecran **(Divination/Illusion)**

Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Cube de 30 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection : Spécial

Ce sort combine plusieurs éléments afin de créer une protection puissante contre la scrutation et l'observation directe. Lorsqu'il le lance, le magicien décide de ce qui sera et de ce qui ne sera pas observé dans la zone d'effet.

L'illusion créée doit être décrite en termes généraux. Le magicien pourrait par exemple décider d'en définir une le montrant en train de jouer aux échecs avec une autre personne pendant toute la durée du sort. Il lui serait impossible de montrer les joueurs d'échecs faisant une pause, dînant, puis reprenant leur partie. Il pourrait parfaitement faire paraître déserte une croisée de chemin tandis qu'une armée la traverse. Il lui serait alors possible de stipuler qu'aucune créature ne soit visible (y compris les étrangers de passage), que ses propres soldats ne soient pas détectables, ou même qu'un homme ou une unité sur cinq demeure invisible. Une fois les conditions posées, elles ne peuvent être changées.

Les tentatives de scrutation détectent immédiatement l'image stipulée par le magicien, sans possibilité de jet de protection. Les impressions visuelles et sonores sont conformes à l'illusion créée. Un groupe d'hommes se tenant dans un champ pourrait être dissimulé sous la forme d'un champ désert où ne retentissent que quelques chants d'oiseaux, etc. L'observation directe peut autoriser un jet de protection (comme dans le cas des illusions normales), s'il y a une raison valable de se montrer incrédule. Il est évident que des observateurs éventuels seraient pris de soupçons si une armée en marche disparaissait en un point pour réapparaître un peu plus loin ! Pénétrer soi-même dans la zone n'annule pas nécessairement l'illusion , ni ne fait bénéfi-



cier d'un jet de protection automatique — en supposant que les êtres dissimulés prennent la précaution de rester en dehors du chemin de ceux qui sont affectés par l'illusion.

Emprisonnement de l'Ame
(Conjuration)
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente jusqu'à ce que le sort soit brisé
Temps d'Incantation : Spécial + 1
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Spécial

Ce sort oblige la force vitale d'une créature (et son enveloppe matérielle) à pénétrer dans un gemme-prison spécialement enchantée par le magicien. Celui-ci doit voir sa victime au moment où il prononce la dernière parole de l'incantation.

Le sort peut être déclenché de deux manières différentes : il est tout d'abord possible de prononcer le dernier mot de l'incantation lorsque la créature visée se trouve à portée. Ceci permet l'action de la résistance à la magie (si elle existe) et le lancement d'un jet de protection contre les sorts afin d'éviter l'effet. Si le véritable nom de la créature est prononcé, toute résistance à la magie est annulée et le jet de protection souffre d'une pénalité de -2. En cas de réussite de ce dernier, la gemme-prison se brise en mille morceaux.

La seconde méthode est beaucoup plus insidieuse : elle consiste à faire accepter par la victime un objet-"déclencheur", sur lequel est inscrite la fameuse dernière parole — ce qui place automatiquement l'âme de la créature dans la gemme. Afin d'utiliser ce subterfuge, il est nécessaire d'inscrire à la fois le dernier mot de l'incantation et le véritable nom de la créature sur l'objet-détente, au moment où celui-ci est enchanté. Il est aussi possible d'y placer un sort de *sympathie.* Dès que la victime le ramasse ou l'accepte, sa force vitale est automatiquement transférée dans la gemme, sans qu'aucun jet de protection, ne s'applique.

La gemme-prison retiendra l'entité emprisonnée indéfiniment, où jusqu'à ce qu'elle soit brisée et que la force vitale soit relâchée — ce qui permettra à l'enveloppe matérielle de se reformer. Si la créature emprisonnée est un être puissant venant d'un autre plan (il peut tout à fait s'agir d'un personnage emprisonné par une créature d'un autre plan d'existence, alors qu'il se trouve sur celui-ci), il est possible d'exiger d'elle un service immédiatement après sa libération. Si ce n'est pas le cas, la victime peut s'en aller librement dès que la gemme a été brisée.

Avant l'incantation proprement dite de *l'emprisonnement de l'âme,* le magicien doit préparer la prison : une gemme valant au moins 1 000 po par niveau ou Dé de Vie de la créature devant être emprisonnée (il faut donc une gemme à 10 000 po pour emprisonner une créature à 10 niveaux ou à 10 Dés de Vie). Si la gemme n'est pas assez précieuse, elle se brise au moment de la tentative d'emprisonnement. (Il est à noter que bien que les personnages ne possèdent pas de réel concept de niveaux, il est possible de déterminer la valeur nécessaire par la recherche. Souvenez-vous que cette valeur change avec le temps à mesure que le personnage progresse). Il est impératif, pour créer la gemme-prison, de lancer un enchantement d'un objet et de placer au sein de la gemme un sort de *labyrinthe*, formant ainsi la prison qui devra retenir la force vitale.

Entrave (Enchantement, Évocation)
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : Spéciale
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Spécial

Ce sort crée une entrave magique, permettant de retenir une créature — généralement originaire d'un autre plan d'existence. Les êtres extraplanaires doivent être enfermés dans un diagramme circulaire ; les autres créatures peuvent être entravées physiquement. La durée du sort dépend de la forme de l'entrave et du niveau du (des) magicien(s), ainsi que de la longueur exacte accordée à l'incantation elle-même. Les composantes varient selon la forme adoptée par le sort mais requièrent une lecture continue, à voix basse, de la page de livre ou du parchemin sur lequel est inscrit le sort ; des gestes correspondant à l'entrave désirée ; et des composants matériels tels que des chaînes miniatures faites d'un métal particulier (l'argent pour les lycanthropes, etc.), les herbes soporifiques les plus rares, un corindon ou un diamant de belle taille (valeur : 1 000 po par Dé de Vie de la victime), et un dessin sur vélin ou une statuette du sujet devant être capturé.

La résistance à la magie s'applique, sauf si le véritable nom de la créature est connu. Aucun jet de protection ne s'applique, tant que le niveau d'expérience du magicien est au moins deux fois plus grand que celui du sujet. Le premier de ces nombres peut être augmenté d'un tiers des niveaux de chaque assistant magicien de niveau 9 ou plus, et d'une unité par assistant de niveau 4 à 8. Celui qui lance ce sort peut se faire assiter par un maximum de six autres magiciens. Si son niveau n'est pas au moins égal au double de ceux du sujet, celui-ci bénéficie d'un jet de protection contre les sorts, modifié par la forme d'entrave choisie. Les différentes possibilités sont les suivantes :

Enchaînement : Le sujet est confiné au sein d'une barrière générant un effet d'antipathie, lequel affecte toutes les créatures s'en approchant, à l'exception du magicien. La durée est d'une année par niveau de ce(s) dernier(s). Le sujet de cette forme d'entrave (ainsi que des versions " sommeil " et " sommeil enchaîné ") demeure prisonnier de la barrière créée.

Sommeil : Fait tomber le sujet dans un sommeil comateux, pour une durée maximale de un an par niveau du (des) magicien(s).

Sommeil Enchaîné : Combinaison des deux effets précédents, durant un maximum de un mois par niveau du (des) magicien(s).

Clôture : Le sujet est transporté, ou amené d'une manière ou d'une autre, au sein d'une zone fermée dont il ne peut sortir par aucun moyen, à moins d'être libéré. Ce sort demeure en place jusqu'à ce que la clôture magique soit brisée, d'une manière ou d'une autre.

Métamorphose : Le sujet adopte une forme immatérielle, à l'exception de sa tête ou de son visage. Cette entrave est permanente, à moins qu'une action prédéterminée ne vienne libérer la victime.

Incarcération Rapetissante : le sujet est rapetissé jusqu'à une taille d'un pouce, voire moins, et enfermé au sein d'une gemme ou objet similaire. Toute victime d'incarcération rapetissante, de métamorphose ou de clôture irradie une très faible aura de magie.

Le jet de protection s'effectue normalement pour une entrave du type enchaînement. Le sommeil accorde à la victime un bonus de + 1, le sommeil enchaîné un bonus de + 2, la clôture un bonus de + 3, la métamorphose un bonus de + 4 et l'incarcération rapetissante un bonus de + 5 sur le JP. Si le sujet est magiquement affaibli, le MD pourra cependant frapper ledit jet de protection d'un malus de -1, -2 ou même -4. Un JP réussi permet au sujet de briser ses liens et d'agir à sa guise. Dans le cas des trois premières formes du sort, l'entrave peut être renouvelée, car le sujet n'a pas la possibilité de briser ses liens. Si quoi que ce soit a provoqué un affaiblissement d'un enchaînement ou d'un sommeil, comme la tentative de contacter le sujet ou de le toucher magiquement, un jet de protection normal s'applique pour le renouvellement du sort). Dans le cas contraire, au bout d'une année, et de chaque année subséquente, un nouveau jet de protection normal s'applique contre le sort. Dès que l'un est réussi, l'entrave est brisée et la créature libérée.

Ensevelissement
(Enchantement, Altération)
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : 1 créature ou 1 objet de 1 pied cubique/niveau
Jet de Protection : Spécial

Grâce à ce sort, le magicien peut causer l'ensevelissement d'une créature ou d'un objet dans la terre ou le sol sur lequel il se tient. Lorsqu'il le lance, il doit psalmodier l'incantation pendant le reste du round, sans interruption. Le sujet du sort est alors enraciné sur place, à moins qu'un jet de protection contre les sorts (pour une créature) ou contre la désintégration (pour un objet ayant des propriétés magiques) ne soit réussi. (Note : les " propriétés magiques " comprennent celles des objets magiques telles qu'elles



sont décrites dans le Guide du Maître, celle des objets enchantés ou dont l'origine est magique — d'une manière ou d'une autre —, et les objets portant des sorts ou propriétés magiques permanentes de protection, ou sorts similaires). Les objets dont la nature n'est pas magique ne bénéficient d'aucun jet de protection. Si le JP est manqué, la densité du sujet devient légèrement plus importante que celle du sol sur lequel il se tient.

Le magicien a alors la possibilité de cesser de se concentrer sur le sort et de laisser le sujet dans son état actuel — auquel cas le sort expire en quatre tours et la victime retrouve sa liberté de mouvement. Si le magicien continue de faire agir le sort (lors du round suivant), le sujet commence à s'enfoncer lentement dans le sol. Avant qu'aucune action ne soit entreprise lors du nouveau round, il s'enfonce d'un quart de sa taille ; d'un second quart après que le premier groupe a agi ; d'un troisième après que le second groupe a agi ; à la fin du round, la victime est totalement ensevelie.

Cet ensevelissement place la créature ou l'objet dans un état d'animation suspendue. L'arrêt du temps signifie que le sujet ne vieillit pas. Ses fonctions organiques et autres cessent virtuellement, mais il ne souffre par ailleurs d'aucun désagrément. La victime existe, indemne, au sein du sol dans lequel elle a été ensevelie, son point le plus haut se trouvant à une distance de la surface égale à sa taille — un sujet mesurant six pieds sera enseveli six pieds sous terre, alors qu'une victime en mesurant 60 aura le point le plus élevé de sa personne à 60 pieds de profondeur. Si le matériau entourant le sujet est enlevé d'une manière ou d'une autre, le sort est brisé, sa victime recouvre un état normal, mais n'en est pas élevée pour autant au niveau de la surface. Des sorts tels que excavation, transmutation de la pierre en boue, et liberté (inverse du sort de niveau 9 emprisonnement) ne blessent pas la créature ensevelie et sont souvent très utiles pour aider à sa récupération. Si une détection de la magie est lancée sur une zone dans laquelle a été jeté un *ensevelissement,* elle révèle une faible aura, de nature indéfinissable — même si le sujet se situe hors de portée de la détection. S'il est à portée, il est possible de découvrir les écoles auxquelles appartient le sort (altération et enchantement).

Esprit Impénétrable (Abjuration)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 jour
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Potection : Aucun

Lorsque ce sort très puissant est lancé, la créature est protégée contre tous les objets et sorts qui détectent, influencent ou lisent émotions ou pensées. Citons notamment augure, charme, confusion, débilité mentale, divination, empathie (toutes formes), emprisonnement de l'âme, ESP, injonction, possession, souveraineté, suggestion, suggestion de masse, télépathie, terreur, et tueur fantasmatique. Cette protection garantit également contre la découverte ou le recueil de renseignements par boules de cristal et autres dispositifs de scrutation comme clairaudience, clairvoyance, communion, contact d'un autre plan, ainsi que par les divers souhaits (souhait, souhait mineur). Les divinités extrêmement puissantes peuvent bien entendu percer la barrière créée par le sort.

Exigence
(Évocation, Enchantement/Charme)

Portée : Spécial
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Spécial

Cet effet est assez proche de celui du sort de niveau 5 *envoi,* puisqu'il permet un bref contact avec la créature se trouvant à grande distance. L'exigence peut cependant contenir une *suggestion* (voir le sort de niveau 3) que le sujet accomplira de son mieux s'il manque son jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de -2. Bien entendu, si la tâche assignée est impossible à accomplir ou n'a aucun sens, compte-tenu des circonstances dans lesquelles se trouve le sujet au moment où il reçoit le message, celui-ci est parfaitement compris mais aucun jet de protection n'est nécessaire et la *suggestion* n'a aucun effet.

Le magicien doit bien connaître le nom et l'apparence de la créature contactée. Si celle-ci ne se trouve pas dans le même plan d'existence que lui, il existe une chance de 5 % pour que le message n'arrive pas. Les conditions locales des autres plans pourront considérablement augmenter ce risque, au gré du MD. Si l'exigence est reçue, elle sera comprise, même par une créature possédant un score d'Intelligence de 1 (Intelligence animale). Les créatures ayant un statut de demi-dieu ou plus peuvent choisir à leur guise de se manifester ou non.

Le message envoyé à la créature doit contenir un maximum de 25 mots, suggestion y comprise. La créature a la possibilité de donner immédiatement une courte réponse.

Les composants matériels du sort sont un couple de cylindres, chacun ayant une extrémité ouverte, reliés par un fin fil de cuivre et une portion quelconque de la créature à contacter — cheveu, rognure d'ongle, etc.

Immunité de Serten contre les Sorts
(Abjuration)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round/bénéficiaire
Zone d'Effet : Créature(s) touché(s)
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut conférer à ceux qu'il touche une virtuelle immunité contre certains sorts et formes d'attaques magiques. Il lui est possible de protéger ainsi une personne pour quatre niveaux d'expérience qu'il possède. Si les bénéficiaires sont plusieurs, la durée de la protection est divisée également entre eux. (Exemple : un magicien de niveau 16 pourra placer ce sort sur une créature pour 16 tours, sur deux créatures pour 8 tours, sur quatre créatures pour 4 tours, etc.) La protection donne un bonus sur les jets de protection, en fonction du type et du niveau du sort lancé — comme le montre le tableau suivant.

Niveau du sort	Sort de Mage	Sort de Clerc
1er-3e	+ 9*	+ 7
4e-6e	+ 7	+ 5
7e-8e	+ 5	+ 3

* Y compris les *enjôlements* magiques.

Le composant matériel est un diamant d'au moins 500 po, devant être écrasé et saupoudré sue les bénéficiaires du sort. Chacun d'entre eux doit également posséder un diamant d'au moins un carat, intact, sur sa personne.

Labyrinthe (Conjuration)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Lorsque l'incantation de ce sort est prononcée, un espace extradimensionnel est créé. Le sujet disparaît dans un labyrinthe mouvant de plans de force, pour une période dépendant totalement de son intelligence. (Note : les minotaures ne sont pas affectés par ce sort).

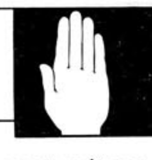
Intelligence de la Créature Piégée	Temps passé dans le Labyrinthe
Moins de 3	2d4 tours
3 à 5	1d4 tours
6 à 8	5d4 tours
9 à 11	4d4 tours
12 à 14	3d4 tours
15 à 17	2d4 tours
18 et plus	1d4 tours

Il est à noter que les sorts de téléportation ou de porte dimensionnelle n'aideront pas un personnage à sortir d'un labyrinthe. En revanche, un changement de plan sera efficace.

Métamorphose Universelle
(Altération)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Variable
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Ce sort change un objet ou créature en un (ou une) autre. Lorsqu'il est utilisé pour faire une métamorphose d'autrui ou une transformation de pierre en chair, considérez-le simplement comme une version plus puissante



de ces sorts, avec des pénalités de -4 sur les jets de protection. Lorsqu'il est lancé pour métamorphoser d'autres objets, la durée du sort dépend de la différence existant entre l'état initial et l'état enchanté, ainsi que de la différence de taille induite. Votre Maître de Donjon déterminera les résultats exacts en se basant sur les suggestions suivantes.

Reigne : Animal, végétal, minéral

Classe : Mammifères, bipèdes, fongus, métaux, etc.

Parenté : De la tige à l'arbre, de sable à la plage, etc.

Taille : Plus petite, égale, plus grande

Forme : Ressemblance entre l'état original et l'état métamorphosé

Intelligence : Particularité d'un changement où le produit résultant est plus intelligent.

Un changement de Reigne permet de faire fonctionner le sort pendant des heures ou des tours — des heures pour un degré de décalage, des tours pour deux. Les autres changements influent eux-aussi sur la durée du sort : le changement d'un lion en androsphinx serait permanent, mais un navet changé en ver pourpre ne le serait que pour quelques heures ; le changement d'une défense en éléphant serait permanent mais une tige végétale changée en épée ne conserverait cet état que pendant quelques tours. Tous les objets métamorphosés irradient une magie puissante et une dissipation de la magie réussie leur permet de recouvrer leur état normal. Il est à noter qu'une transformation de la pierre en chair ou son inverse affecteraient les objets soumis à ce sort. Tout comme pour les autres formes de métamorphose, les dégâts reçus sous la nouvelle forme peuvent entraîner la mort de la créature métamorphosée. Il est possible de métamorphoser une créature en roche et de l'effriter pour causer des dégâts — voire même la mort. Si la créature a dès le début été changée en poussière, il conviendra d'employer des méthodes plus créatives — par exemple une rafale de vent pour disperser la poussière. En général, les dégâts se produisent lorsque la nouvelle forme est altérée par une force physique, bien que le MD doive souvent utiliser son bon sens pour gérer ce type de situations.

Le tirage de résistance aux chocs métaboliques s'applique aux créatures vivantes — ainsi que toutes les restrictions concernant les sorts de métamorphose d'autrui et de transformation de la pierre en chair. Il est aussi à noter que si une métamorphose retire souvent des pouvoirs aux créatures qu'elle frappe, elle ne leur en ajoute pas — à la possible exception de méthodes de déplacement ignorées de la forme première. Ainsi une *épée vorpale* métamorphosée en dague ne conserve pas ses capacités vorpales. De même, il est impossible de changer des objets n'ayant aucune valeur en objets précieux permanents.

Les composants matériels de ce sort sont du mercure, de la gomme arabique et de la fumée.

Mot de Pouvoir, Cécité
(Conjuration)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Sphère de 154 pieds de rayon
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, une ou plusieurs créatures se trouvant dans la zone d'effet perdent la vue. Le magicien en sélectionne une pour être le centre du sort, et celui-ci s'étend sur ce point, affectant en premier lieu les créatures possédant le moins de points de vie. Il est aussi possible de focaliser le mot de pouvoir afin qu'il n'affecte qu'une seule créature. Celles dont le nombre de points de vie courant est supérieur à 100 ne sont pas affectées et ne diminuent en aucun cas le nombre de créatures pouvant l'être. Le sort agit sur un maximum de 100 points de vie de créatures, mais la durée dépend du nombre exact affecté : pour 25 points de vie ou moins, la cécité est permanente jusqu'à ce qu'elle soit guérie ; pour 26 à 51 points de vie, la cécité se prolonge durant 1d4 + 1 tour ; pour 51 à 100 points de vie, le sort n'agit que durant 1d4 + 1 rounds. Une créature individuelle ne peut être partiellement affectée : si tous ses points de vie courants le sont, elle est aveuglée ; si ce n'est pas le cas, elle demeure indemne. La cécité peut être annulée par un sort de guérison de la cécité, ou de dissipation de la magie.

Mur Prismatique **(Conjuration)**

Portée : 10 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effets : Spécial
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au magicien de conjurer un mur opaque vertical — un plan de lumière multicolore miroitant — qui lui confère une protection contre toutes les formes d'attaque. Ce mur scintillant arbore les sept couleurs du spectre visible. Chacune d'elles a une utilité et des pouvoirs distincts. Toutes les créatures possédant moins de 8 Dés de Vie, se trouvant à moins de 20 pieds du mur et ne se protégeant pas les yeux est aveuglée durant 2d4 rounds par les couleurs. Le mur est immobile. Le magicien peut cependant le traverser sans en être affecté. Chaque couleur possède un effet spécial et peut également être annulée par un effet particulier — mais cette annulation doit s'effectuer dans l'ordre exacte du spectre. Les couleurs et les effets (sur un être tentant d'attaquer le magicien) d'un mur prismatique, ainsi que les sorts permettant de les annuler sont les suivants :

Effets du mur Prismatique

Couleur	Rang de la Couleur	Effets de la Couleur	Sort Annulé Par
Rouge	1er	Arrête les projectiles non-magiques — inflige 20 points de dégâts, jet de protection pour la moitié.	cône de froid
Orangé	2e	Arrête les projectiles magiques — inflige 40 points de dégâts, jet de protection pour la moitié.	rafale de vent
Jaune	3e	Arrête poisons, gaz et pétrification — inflige 80 de dégâts, jet de protection pour la moitié.	désintégration
Vert	4e	Arrête les souffles de dragons — jet de protection contre le poison ou mort, les survivants reçoivent 20 points de dégâts.	passe-murailles
Bleu	5e	Arrête localisation/détection et attaques mentales — jet de protection contre la pétrification ou changement en pierre.	projectile magique
Indigo	6e	Arrête les sorts magiques — jet de protection contre les baguettes ou folie.	lumière continuelle
Violet	7e	Champ de force protecteur — jet de protection contre les sorts ou envoi dans un autre plan.	dissipation de la magie



La taille maximale du mur est 40 pieds de large et 20 pieds de haut par niveau d'expérience du magicien (dans les deux dimensions). Un mur prismatique lancé pour se matérialiser en un endroit occupé par une créature est brisé, le sort gâché.

Nuage Incendiaire

(Altération, Évocation)
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds + 1d6 rounds
Temps d'Incantation : 2
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : 1/2

Un nuage incendiaire ressemble exactement à l'effet fumigène d'un sort de pyrotechnie, à ceci près que ses dimensions minimales sont 10 pieds de hauteur sur 20 de longueur et de largeur. Ce nuage de vapeurs denses progresse vers l'avant en bouillonnant et s'enflamme lors de son troisième round d'existence, causant 1-2 points de dégâts par niveau du magicien l'ayant lancé. Lors du quatrième round, il inflige 1d4 points par niveau. Les dégâts retombent à 1-2 points par niveau au cinquième round, puis les flammes s'éteignent. Lors de tous les rounds suivants, on ne dispose que d'une inoffensive fumée qui obscurcit la vision en son sein. Les créatures se trouvant à l'intérieur du nuage ne doivent effectuer qu'un seul jet de protection si celui-ci est réussi. S'il est manqué, ils doivent en lancer d'autres lors des rounds 4 et 5 (si nécessaire) afin de tenter de réduire de moitié les dégâts reçus.

Pour lancer ce sort, le magicien doit disposer d'une source de feu existante (comme pour pyrotechnie), de lambeaux râclés sous un tas de fiente, et d'une pincée de poussière.

Permanence (Altération)

Portée : Spéciale
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 2 rounds
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de protection : Aucun

Cet effet affecte la durée de certains autres sorts, les rendant permanents. Les sorts personnels sur lesquels il est notoirement efficace sont les suivants :
compréhension des langues
détection de l'invisibilité
détection de la magie
détection du mal
infravision
langues
lecture de la magie
protection contre le mal
protection contre les projectiles non-magiques
protection contre les tours mineurs
serviteur invisible

Le magicien lance le sort désiré, puis le fait suivre par la permanence. Chaque sort de permanence abaisse la Constitution du magicien de 1 point. Il est impossible de lancer ces sorts sur d'autres créatures. Cette application de la permanence ne peut être dissipée que par un autre magicien, de niveau supérieur à celui que possédait le premier au moment de l'incantation du sort.

En plus de cette utilisation personnelle, le sort de permanence peut être utilisé pour rendre les objets/créatures ou sorts de zones permanents :
agrandissement
bouche magique
invisibilité
mur de feu
mur de force
nuage puant
rafale de vent
sphère prismatique
terreur
toile d'araignée

De plus, les sorts suivants peuvent être posés sur des objets ou des zones, puis rendus permanents :
alarme
brouillard dense
distorsion des distances
lumières dansantes
mur de feu
rumeur illusoire
téléportation

Ces applications à d'autres sorts permettent à la *permanence* d'être lancée simultanément avec l'un de ces derniers lorsqu'aucune créature vivante n'est visée, mais la totalité du complexe magique peut alors être dissipée normalement — et donc annulée.

La permanence est aussi utilisée dans la fabrication d'objets magiques (voir le sort de niveau 6 enchantement d'un objet). Si le MD le désire, la permanence pourra devenir instable ou s'évanouir au bout d'une longue période (au moins 1 000 ans).

Les effets instables pourront fonctionner par intermittence ou pas du tout.

Le MD pourra permettre, s'il le désire, que d'autres sorts soient affectés. Les recherches permettant de découvrir cette application particulière du sort sont aussi coûteuses — en temps et en argent — que celles visant à créer le sort lui-même. Si le MD a d'ores et déjà décidé de l'impossibilité de l'application, les recherches échouent automatiquement. Il est à noter que le magicien ne peut apprendre ce qu'il est possible de faire que par le succès ou l'échec de ses recherches.

Poing Serré de Bigby (Évocation)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort fait surgir un gigantesque poing serré, sous le contrôle mental du magicien qui peut lui faire attaquer un adversaire par round. Aucune concentration n'est requise une fois le sort lancé. Le poing serré ne manque jamais sa cible, mais ne peut frapper que s'il est dirigé par son créateur. Il pourra donc être contré par une invisibilité ou autres méthodes de dissimulation et distorsion de la détection. L'efficacité du coup varie de round en round.

d20	**Résultat**
1-12	Coup oblique — 1d6 pv
13-16	Coup efficace — 2d6 pv
17-19	Coup massif — 3d6pv et l'adversaire est étourdi lors du round suivant
20	Coup dévastateur* — 4d6 pv et l'adversaire est étourdi pendant les trois rounds suivants

*Le magicien ajoute + 4 aux tirages des attaques suivantes si l'adversaire est étourdi, puisque celui-ci ne peut alors ni éviter l'attaque, ni s'en protéger efficacement.

Le poing possède une Classe d'Armure de 0 et est détruit par les dégâts égaux aux nombres de points de vie de son créateur (en pleine santé).

Les composants matériels de ce sort sont un gant de cuir et un petit dispositif formé de quatre anneaux, joints afin de former une ligne légèrement courbe, avec un "I" sur lequel repose le bas des anneaux, le tout fait d'un alliage de cuivre et de zinc.

Sphère Télékinésique d'Otiluke

(Évocation, Altération)
Portée : 20 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Sphère de 1 pied de diamètre par niveau
Jet de Protection : Ann.

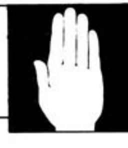
Cet effet est semblable au sort de niveau 4 sphère résistante d'Otiluke, à ceci près que les créatures ou les objets se trouvant au sein du globe sont presque dénués de poids — toute chose y étant enfermée ne pèse que 1/16 de son poids normal. Tout sujet enfermé, pesant un maximum de 5 000 livres, peut être soulevé télékinésiquement par le magicien. Le contrôle s'étend jusqu'à une distance maximale de 10 pas/niveau, après que la sphère a effectivement réussi à enfermer un ou plusieurs sujets. Il est à noter que même si plus de 5 000 livres sont englobées, le poids perçu n'est que de 1/16 de la réalité, si bien qu'il est aisé de faire rouler la sphère. En raison du poids réduit, les mouvements rapides ou les chutes au sein de la sphère sont relativement inoffensifs — mais le désastre pourrait se produire si le globe disparaissait tandis que ses prisonniers se trouvent très haut, au-dessus d'une surface dure. Le magicien peut annuler l'effet du sort grâce à un simple mot.

En plus du diamant hémisphérique et du morceau de gomme arabique assorti, le magicien doit aussi disposer d'un couple de petites barres aimantées.

Symbole (Conjuration)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Un sort de symbole crée des runes magi-



ques qui affectent les créatures passant au-dessus d'elles, les touchant, les lisant, ou franchissant un passage sur lequel elles sont inscrites. Lorsqu'il lance le sort, le magicien peut inscrire le symbole sur la surface qu'il désire. Il lui est de plus possible de placer le symbole de son choix, parmi les suivants :

*Découragement :*Toutes les créatures sont affectées et doivent rebrousser chemin, effondrées, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts. Les créatures affectées se soumettent aux exigences de n'importe quel adversaire —"rendez-vous", "sortez", etc. ; le découragement dure 3d4 tours. Durant cette période, il existe 25 % de chances pour que les créatures affectées n'entreprennent aucune action, et 25 % de chances pour que celles qui agissent tournent les talons ou se retirent du combat — selon la situation.

Discorde : Toutes les créatures sont affectées et commencent immédiatement à se quereller bruyamment ; il y a 50 % de chances pour que les créatures d'alignement différent s'attaquent les unes les autres. La dispute dure 5d4 rounds, les combats 2d4 rounds.

Douleur : Toutes les créatures sont assaillies de douleurs fulgurantes, ce qui les frappe d'une pénalité de -2 sur la Dextérité et de -4 sur les tirages d'attaque pendant 2d10 tours.

Etourdissement : Une ou plusieurs créatures, dont les points de vie totaux n'excèdent pas 160, sont étourdies pendant 3d4 rounds. Elles lâchent tout ce qu'elles ont en main.

Folie : Une ou plusieurs créatures, dont les points de vie totaux n'excèdent pas 120, deviennent folles et le demeurent, agissant comme si un sort de confusion avait été placé sur eux, jusqu'à ce qu'une guérison, une restauration ou un souhait ne soit utilisé pour mettre fin à la folie.

Mort : Une ou plusieurs créatures, dont les points de vie totaux n'excèdent pas 80, sont tuées.

Sommeil : Toutes les créatures possédant moins de 8+1 Dés de Vie tombent immédiatement dans un sommeil catatonique et ne peuvent être réveillées pendant 1d12 + 4 tours.

Terreur : Ce symbole crée une aura de terreur extrêmement puissante, forçant toutes les créatures à réussir un jet de protection contre les sorts avec une pénalité de -4, sous peine de paniquer et de s'enfuir comme sous l'effet d'un sort de terreur.

Le type du symbole ne peut être reconnu sans être lu, ce qui en déclenche les effets.

Les composants matériels de ce sort sont de la poudre d'opale noire et de la poussière de diamant, chacune ne valant pas moins de 5 000 po.

Verre d'Acier (Altération)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Objet touché
Jet de Protection : Aucun

Ce sort transforme du cristal ou du verre non-magique en une substance transparente ayant la force et la résistance de l'acier. Il n'est possible d'affecter qu'un volume réduit — un poids maximum de 10 livres par niveau du magicien — qui doit composer un objet entier. La Classe d'Armure de la substance est 1.

Les composants matériels sont un petit morceau de verre et un petit morceau d'acier.

Sorts de Neuvième Niveau

Absorption d'Energie
(Evocation, Nécromancie)

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien ouvre un canal entre le plan dans lequel il se trouve et le plan Matériel Négatif, faisant office de conducteur entre les deux. Dès qu'il touche (avec tirage d'attaque en cas de mêlée) une créature vivante, celle-ci perd deux niveaux (comme si elle avait été frappée par un spectre). Un monstre perd 2 Dés de Vie de façon permanente, à la fois pour les points de vie et les capacités d'attaque. Un personnage perd niveaux, Dés de Vie, points de vie et capacités de manière permanente (à moins qu'il ne les retrouve au cours d'une aventure, si on lui en donne la possibilité).

Le composant matériel est de l'essence de spectre ou de la poussière de vampire. La préparation ne réclame que quelques instants, au cours desquels ledit composant est jeté vers l'avant. Lorsqu'il touche sa victime, le magicien prononce le mot de commande déclenchant immédiatement le sort.

Celui-ci ne reste actif que pendant un seul round. Humains ou humanoïdes amenés en-dessous du niveau zéro peuvent être animés sous la forme de zombis juju, sous le contrôle du magicien.

Celui-ci a toujours 5 % (1 sur 20) de chances d'être affecté par la poussière, perdant un point de Constitution au moment où les niveaux de la victime sont absorbés. Lorsque le nombre de points perdus est égal à son score original de Constitution, le magicien meurt et devient un reflet.

Arrêt du Temps (Altération)

Portée : 0
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Sphère de 15 pieds de rayon
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien suspend le vol du temps pour un round dans la zone d'effet. Hors de celle-ci, la sphère semble simplement miroiter un court instant. A l'intérieur, le magicien est libre d'agir pendant 1d3 rounds de temps apparent. Il lui est possible de se déplacer et d'agir librement au sein de la zone où le temps est stoppé, mais toutes les autres créatures — à l'exception des celles ayant un statut de demi-dieu ou plus, et des créatures uniques — y sont figées dans leurs actions, se trouvant littéralement entre deux battements de l'horloge. (La durée du sort du point de vue du magicien est subjective). Rien ne peut pénétrer dans la zone d'effet sans être également stoppé dans le temps. Si le magicien quitte la zone, le sort est automatiquement annulé. Lorsqu'il s'achève, le magicien opère à nouveau en fonction du flot normal du temps.

Note : Il est recommandé au MD d'utiliser un chronomètre ou de compter à voix basse pour gérer ce sort. Si le magicien est incapable d'achever l'action désirée avant la fin du sort, il se trouvera probablement dans une situation embarrassante. L'utilisation d'une *téléportation* avant l'expiration de *l'arrêt du temps* est autorisable.

Asile (Altération, Enchantement)
Réversible

Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 à 4 jours
Zone d'Effet : 1 individu
Jet de Protection : Aucun

En lançant ce sort, le magicien enferme une puissante magie au sein d'un objet spécialement préparé — statuette, bâtonnet serti de joyaux, gemme, etc. Celui-ci irradie la magie, car il a le pouvoir de transporter instantanément son possesseur chez le magicien l'ayant créé. une fois l'objet enchanté, il doit être donné volontairement à un individu, que l'on informe du mot de commande devant être prononcé pour que l'objet fonctionne. Pour l'utiliser, il est nécessaire de prononcer le mot de commande tout en brisant ou en déchirant l'objet. Ceci fait, l'individu et tout ce qu'il porte ou tient en main sont instantanément transportés chez le magicien. Aucune autre créature ne peut être affectée.

L'application inverse du sort transporte le magicien dans la proximité immédiate du possesseur de l'objet enchanté — lorsque celui-ci est brisé et que le mot de commande est prononcé. Le magicien a une idée générale de l'endroit et de la situation dans lesquels se trouve le possesseur, mais n'a pas le choix de le rejoindre ou non (ce qui rend cette incantation extrêmement peu courante).

Les composants matériels comprennent des pierres précieuses pour une valeur totale d'au moins 5 000 po ; qu'il s'agisse de gemmes à facettes ou non n'a aucune importance. Les composants ne peuvent être enchantés qu'une fois par mois (généralement sous une claire nuit de pleine lune). A ce moment, l'objet est réglé sur le type d'asile désiré et sa destination finale (soit l'endroit où s'effectue l'incantation, soit une zone bien connue du magicien).



Changement de Forme (Altération)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

A l'aide de ce sort, le magicien peut adopter la forme de n'importe quelle créature dont le statut est inférieur à celui de demi-dieu (divinités majeures et mineures, dragons uniques, et ainsi de suite). Il devient la créature qu'il désire et en possède toutes les capacités, hormis celles qui dépendent de l'Intelligence, les capacités magiques innées et la résistance à la magie : l'esprit de la créature demeure en effet celui du magicien. Il lui est donc possible de se changer en griffon pour s'envoler, puis en éfrit pour traverser des flammes rugissantes, puis en titan pour soulever un char, etc. Ces diverses créatures possèdent le même nombre de points de vie que le magicien au moment du changement de forme. Chaque altération de la forme ne demande qu'une seconde. Aucun tirage de résistance aux chocs métaboliques n'est nécessaire.

Exemple : Un magicien prend au cours d'un combat la forme d'un feu follet. Lorsqu'elle ne lui sert plus à rien, il se change en golem de pierre et s'éloigne. Poursuivi, il se transforme alors en puce et se cache sur un cheval, jusqu'à ce qu'il puisse en sauter et devenir un buisson. S'il est alors détecté, il lui est possible de devenir un dragon, une fourmi, ou n'importe quelle autre créature lui étant familière.

Un magicien adoptant une autre forme en acquiert aussi les points faibles. Changé en spectre, il sera vulnérable à la lumière du jour et pourra être repoussé, contrôlé ou détruit par des clercs adverses. Contrairement à ce qui se passe avec les sorts similaires, le magicien tué alors qu'il s'est changé ne reprend pas sa forme originale — ce qui pourra interdire l'emploi de certains types de rappel à la vie.

Le composant matériel est un anneau de jade ne valant pas moins de 5 000 po, qui se brise à la fin du sort. Entre-temps, il demeure dans le sillage du changement de forme, et une destruction prématurée met immédiatement fin au sort.

Conjuration de Monstres VII
(Conjuration)
Portée : 90 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 8 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Cet effet est similaire à celui du sort de niveau 3 *conjuration de monstres I*, à ceci près qu'il appelle un ou deux monstres de niveau 7, qui apparaissent un round après l'incantation, ou un monstre de niveau 8 qui apparaît deux rounds après l'incantation.

Disjonction de Mordenkainen
(Altération, Enchantement)
Portée : 0
Composantes : V
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Rayon de 30 pieds
Jet de Protection : Spécial

Lorsque ce sort est lancé, tous les effets et objets magiques se trouvant dans le rayon d'action du sort, hormis ceux se trouvant sur la personne du magicien ou en contact avec lui, sont *disjoints*. Cela signifie que les sorts lancés sont scindés en leurs diverses composantes (ce qui annule généralement l'effet à la manière d'une *dissipation de la magie*. Les objets enchantés et *permanents* doivent réussir un jet de protection (contre les sorts si la disjonction est lancée sur une créature, contre une *dissipation de la magie* dans le cas contraire) sous peine d'être changés en objets normaux. Même les reliques sont sujettes à ce sort, bien qu'elles n'aient que 1 % de chances par niveau du magicien d'être affectées. Ainsi tous les anneaux, parchemins, potions, bâtonnets, objets magiques divers, reliques, armures, épées et armes diverses se trouvant dans un rayon de 30 pieds peuvent-ils perdre toutes leurs propriétés magiques lorsque la *disjonction de Mordenkainen* est lancée. Le magicien a également 1 % de chances par niveau de détruire une coquille anti-magie. Si celle-ci résiste à la disjonction, aucun objet magique en son sein n'est disjoint.

Note : Il est très dangereux de détruire des reliques, car cela a 95 % de chances d'attirer l'attention d'un être puissant intéressé ou concerné par l'objet. De plus, si une relique est détruite, le magicien lançant le sort doit réussir un jet de protection contre les sorts, avec une pénalité de -4, sous peine de perdre de manière permanente toutes ses capacités de lanceur de sorts.

Emprisonnement (Abjuration)
Réversible
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un sort d'*emprisonnement* est lancé et que la victime est touchée, celle-ci est enfermée dans un état d'animation suspendue (voir le sort *stase temporelle*), dans une petite sphère située à une très grande profondeur sous la surface de la terre. Elle y demeure jusqu'à ce que l'inverse de ce sort, comprenant le nom et l'histoire de la créature, soit lancé. Faire des recherches à l'aide d'une *boule de cristal*, d'une *localisation d'un objet* ou moyens similaires ne révèlera pas que la créature est emprisonnée. Ce sort ne fonctionne que si le nom de la créature sujette et son passé sont connus.

L'inverse, *liberté*, lancé à l'endroit où une créature a été enfermée et plongée dans le sol, la fait réapparaître au même point. Si le magicien ne prononce pas de manière parfaite le nom et l'histoire du personnage, il y a 10 % de chances pour que 1 à 100 créatures soient libérées au même moment.

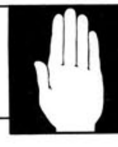
Note : les caractéristiques exactes des créatures libérées sont déterminées par le MD. Voici une méthode permettant de déterminer leur nombre : lancer deux dés de pourcentage (l'un pour la densité des créatures emprisonnées, et l'autre pour un nombre de créatures de base à densité maximale). Les chiffres sont multipliés entre eux et arrondis à l'entier le plus proche. Chaque créature libérée a alors 10 % de chances de se trouver dans la même zone que le magicien. S'il doit s'agir de monstres, lancer 1d20 pour en connaître le niveaux, les tirages supérieurs à 9 étant considérés comme des 9. Le type exact des monstres est ensuite déterminé grâce aux tableaux de rencontres aléatoires.

Exemple : si les deux premiers tirages étaient 22 et 60, le nombre de créatures libérées serait 22 x 60 % = 13.20 = 13. 10 % seulement se trouvant dans les environs immédiats, le magicien pourra n'en rencontrer qu'une ou deux.

Ennemi Subconscient
(Illusion/Fantasme)
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Concentration
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Rayon de 20 pieds
Jet de Protection : Spécial

Ce sort met en présence ses victimes et des images fantasmatiques de leurs ennemis les plus redoutés — causant un combat imaginaire qui semble réel, mais se produit en fait en un clin d'oeil. Le magicien doit pouvoir converser avec les victimes pour que le sort fasse effet. Durant l'incantation, il doit appeler les créatures devant être affectées, et les informer ensemble ou séparément que leur destin vient de les rattraper.

La force de la magie est telle que même si les créatures réussissent leur jet de protection contre les sorts, la peur les paralysera pendant un round entier et leur fera perdre 1d4 points de Force (ces derniers leur reviendront au bout d'un tour). Un JP manqué les contraint à affronter leurs ennemis intimes, les adversaires qu'ils craignent et détestent le plus. Un réel combat doit alors avoir lieu, aucun moyen de fuite magique n'étant utilisable. L'ennemi combattu est considéré comme réel à tous points de vue. Les créatures affectées qui perdent le combat meurent. Si une créature abat son *ennemi subconscient*, elle s'aperçoit qu'elle n'a reçu aucun dégât et possède toujours objets ou sorts qu'elle avait cru avoir utilisés au cours du combat. Si la chose est applicable, vaincre un ennemi subconscient rapporte des points d'expérience. Bien que chaque round de combat soit normal, il ne prend qu'1/10 de round. Durant toute la durée du sort, le magicien doit se concentrer intensément. Si le combat se prolonge au-delà de dix rounds, les créatu-



res ayant réussi leur jet de protection peuvent entrer en action. Si le magicien est dérangé, l'*ennemi subconscient* disparaît immédiatement. Les créatures attaquées tandis qu'elles sont paralysées par la peur sont immédiatement libérées de cette inertie.

Fragilité de Cristal (Altération)

Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : 2 pieds cubiques/niveau
Jet de Protection : Spécial

Ce sort change du métal — qu'il soit aussi mou que l'or ou aussi dur que l'adamantite — en une substance cristalline aussi fragile, cassante, que du cristal. Ainsi une épée, un bouclier ou une armure métallique, et même un golem de fer, peuvent-ils être changés en un matériau délicat et translucide, aisément détruit par le premier coup d'importance qu'il reçoit. Ce changement est de plus inaltérable, hormis par un *souhait*. Une *dissipation de la magie* n'aura aucun effet.

Le magicien doit toucher physiquement l'objet — s'il s'agit d'un adversaire ou d'un objet que porte ou utilise un adversaire, il lui faut se jeter dans la mêlée et réussir un tirage d'attaque. Il est possible d'affecter ainsi un seul objet métallique. Ainsi, il est possible de changer en cristal l'armure d'un guerrier, mais son bouclier n'en sera pas affecté pour autant, et réciproquement. Tous les objets bénéficient d'un jet de protection égal à leur bonus magique d'attaque ou de protection (le MD dispose des informations nécessaires). Une épée +1/+3 aurait 10 % (moyenne des deux valeurs) de chances de réussir son JP ; une armure +5 aurait 25 % de chances de ne pas être affectée ; un golem de fer a 15 % de chances de réussir son JP (car il n'est affecté que par les armes +3 au moins). Les reliques métalliques pourront être affectées si le MD le permet (ce qui est hautement improbable). Les objets affectés et laissés sans protection sont pulvérisés et détruits de manière permanente s'ils sont frappés par un coup normal porté à l'aide d'un outil métallique ou de toute arme pesante, y compris un bâton.

Main Broyante de Bigby (Evocation)

Portée : 5 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée une main colossale similaire à celle obtenue à l'aide des autres sorts de *main de Bigby*. La main broyante est sous le contrôle mental du magicien, qui peut lui faire saisir et broyer un adversaire. Aucun tirage d'attaque n'est nécessaire ; la main attrape et inflige automatiquement des dégâts par constriction lors de tous les rounds pendant lesquels le magicien se concentre. Les dégât infligés dépendent du nombre de rounds pendant lesquels elle agit sur sa victime.

1er round	1d10 points de vie
2e et 3e rounds	2d10 points de vie
4e round et suivants	4d10 points de vie

La main broyante a une Classe d'Armure de 0, autant de points de vie que son créateur en pleine santé, et disparaît lorsqu'elle est détruite. Elle est sensible aux attaques de combat normales et aux sorts infligeant des dégâts, mais si elle est frappée par un effet de zone, la personne prisonnière subit le même sort qu'elle (si la main manque son jet de protection, c'est aussi le cas de sa victime). La main n'a aucun effet sur les créatures immatérielles ou en forme gazeuse, mais empêche par contre de s'échapper les créatures capables de se glisser dans de petites fissures. Si elle se saisit d'un objet ou d'une construction, le jet de protection approprié doit être lancé comme si la force broyante était de 25.

Les composants matériels du sort sont un gant en peau de serpent et une coquille d'œuf.

Mot de Pouvoir, Mort (Conjuration)

Portée : 5 pas/deux niveaux
Composantes : V
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Rayon de 10 pieds
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, une ou plusieurs créatures d'un type quelconque, se trouvant à portée et dans la zone d'effet, sont abattues. Le mot de pouvoir tue une créature possédant au maximum 60 points de vie, ou plusieurs possédant 10 points de vie ou moins, jusqu'à un maximum de 120 points de vie. Le choix d'attaquer une seule créature ou plusieurs doit être exprimé en même temps que la distance à laquelle est lancé le sort et le centre de sa zone d'effet. Ce sont les points de vie courants des créatures qui sont utilisés.

Nuée de Météores (Evocation)

Portée : 40 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : 1/2

Voici un sort spectaculaire et très puissant, ressemblant par bien des traits à *boule de feu*. Lorsqu'il est lancé, quatre sphères de deux pieds de diamètre, ou huit sphères d'un pied de diamètre, jaillissent de la main tendue du magicien et filent en droite ligne jusqu'à la distance stipulée par le magicien, dans la limite de la portée. Toute créature se trouvant dans le chemin d'un ou plusieurs de ces projectiles en subit le plein impact, sans bénéficier d'un jet de protection. Chaque météore laisse dans son sillage des étincelles flamboyantes, et explose à la manière d'une boule de feu. Les grandes sphères infligent 10d4 points de dégâts, et explosent tandis qu'elles forment un motif de losange ou de carré. La zone d'effet de chaque météore est de 30 pieds. Les sphères n'étant distantes les unes des autres que de 20 pieds, leurs aires d'effet se chevauchent et le centre du motif est soumis aux quatre explosions. Les petites sphères ont un diamètre (15 pieds) et un potentiel de dégâts (5d4) inférieur de moitié aux précédents. Elles explosent en formant un motif de carré contenu dans un losange (ou l'inverse), chacune des arêtes extérieures mesurant 20 pieds. Il est à noter que quatre zones d'effet se chevauchent au centre du motif, et deux en de nombreux points périphériques. Un jet de protection pour chaque zone d'effet déterminera si les victimes reçoivent la totalité ou la moitié des dégâts, sauf en cas d'impact, comme noté précédemment.

Pressentiment (Divination)

Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 2d4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort procure au magicien un puissant sixième sens, lié à lui-même ou à quelqu'un d'autre. Bien qu'il le lance sur sa propre personne, le magicien peut spécifier que c'en est une autre qui bénéficie du sort. Une fois l'incantation achevée, il reçoit automatiquement un avertissement si un danger quelconque menace de manière imminente l'objet du sort. S'il s'agit de lui-même, il sera prévenu à l'avance si un voleur essaie de le frapper dans le dos, si une créature s'apprête à bondir sur lui depuis un endroit inattendu, ou si un attaquant fait de lui la cible spécifique d'un sort ou d'un projectile. Lorsque le sort le concerne directement, le magicien ne peut être surpris et connaît toujours la direction de laquelle va venir l'attaque. De plus, le sort lui donne une vague idée de la meilleure manière dont il peut se protéger — se baisser, bondir sur la droite, fermer les yeux, etc. — et lui procure un bonus défensif de 2 sur la Classe d'Armure. Lorsque l'objet du sort est une autre personne, le magicien est averti des dangers qui menacent celle-ci. il doit cependant communiquer cette connaissance à la victime pour annuler l'effet de surprise. Il est possible de crier, de tirer la personne en arrière, ou même de communiquer avec elle par une *boule de cristal* avant que le piège ne se referme — si le magicien n'hésite pas. L'objet du sort ne bénéficie cependant pas du bonus sur la Classe d'Armure.

Le composant matériel de ce sort est une plume de colibri.

Seuil (Conjuration)

Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort à deux effets. Il crée tout d'abord une connexion interdimensionnelle entre le plan d'existence dans lequel se trouve le magicien et celui dans lequel vit un être spécifique très puissant — permettant à ce dernier de franchir le *seuil*, passage qui l'amènera jusqu'au plan du magicien. De plus,



l'incantation attire l'attention de l'être cherché dans l'autre plan. Lorsqu'il lance le sort, le magicien doit prononcer le nom de l'entité qu'il désire voir franchir le seuil pour venir à son aide. Il y a 100 % de chances pour que quelque chose franchisse le seuil. A moins que le MD n'ait préparé des données concernant les serviteurs directs de l'être contacté, celui-ci viendra en personne.

Si le problème est de peu d'importance, l'être pourra s'en retourner, après avoir infligé au magicien la pénalité qu'il juge appropriée, ou l'avoir attaqué. Si le problème est de moyenne importance, l'être pourra prendre certaines mesures positives pour le régler, puis demander une récompense appropriée ; si le problème est très important, il pourra agir et exiger par la suite ce que bon lui plaira, si la chose est applicable. Les actions de l'être franchissant le seuil dépendent de nombreux facteurs, notamment les alignements de la divinité et du magicien, la nature des compagnons de celui-ci, et celle des personnes ou des choses qui le menacent ou s'opposent à lui. De tels êtres évitent généralement tout conflit direct avec leurs égaux ou leurs supérieurs. L'être appelé s'en retournera immédiatement après son arrivée (ce qui est très improbable) ou demeurera sur place pour agir. Le lancement de ce sort fait vieillir le magicien de cinq ans.

Sort Astral (Evocation)
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut projeter son corps astral dans le plan du même nom, laissant son corps et ses possessions dans le plan Matériel Primaire (celui dans lequel existent l'univers entier et tous ses parrallèles). Seuls les objets magiques peuvent être emportés dans le plan Astral (mais des objets normaux pourront être rendus magiques temporairement par certains sorts, si le MD le permet). Le plan Astral touchant tous les premiers niveaux des plans extérieurs, le magicien peut se rendre astralement à volonté sur l'un de ceux-ci. Il quitte alors le plan Astral et se forme un corps sur le plan qu'il a choisi. Il est aussi possible de voyager astralement en tout endroit du plan Matériel Primaire, mais on ne peut en aucun cas s'y créer un deuxième corps. En règle générale, une personne en projection astrale ne peut être vue que par les créatures du plan Astral.

A tout moment, le corps astral est relié au corps physique par la corde d'argent. si celle-ci est brisée, la personne est tuée astralement et matériellement — mais il n'y a normalement que le vent psychique qui puisse briser la corde d'argent. Lorsque le second corps est formé dans différents plans, la corde y demeure attachée. Si la forme astrale est tuée, la corde d'argent rejoint simplement le corps original, sur le plan Matériel Primaire, le faisant sortir de son état d'animation suspendue.

Bien que les personnes en projection astrale puissent agir dans le plan Astral, elles n'affectent pas les actions des créatures n'y ayant pas d'existence. Le sort dure jusqu'à ce que le magicien désire y mettre fin, ou jusqu'à ce qu'un terme y soit mis par une cause externe (une *dissipation de la magie* ou la destruction du corps du magicien dans le plan Matériel Primaire).
A l'aide de ce sort, le magicien peut projeter les formes astrales d'un maximum de sept autres personnes, à condition que ces dernières soient reliées à lui en un cercle. Ces compagnons de voyage dépendent du magicien et peuvent être abandonnés. Les déplacements dans le Plan Astral peuvent être rapides ou lents, selon le désir du lanceur. L'endroit où l'on parvient finalement est assujetti à la conceptualisation du magicien (voir le *Manuel des Plan* pour plus de détails sur le plan Astral et la projection astrale).

Tous les objets magiques peuvent être emportés dans le plan Astral, mais la plupart y deviennent temporairement non-magiques — c'est aussi le cas dans tous les autres plans éloignés du plan Matériel Primaire. Si le MD l'autorise, les armures et les armes d'enchantement +3 au moins pourront fonctionner dans le plan Astral. Une relique fonctionne n'importe où. Les objets tirant leur puissance d'un plan donné sont plus puisants au sein de celui-ci (ex : un anneau de *résistance au feu* sur le plan élementaire du Feu, ou une *épée voleuse de vie* dans le plan Matériel Négatif.)

Souhait (Conjuration)
Portée : Illimitée
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

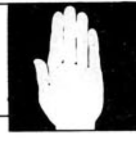
Il s'agit là d'une version plus puissante de souhait mineur. Si elle est utilisée pour altérer la réalité en matière de dégâts reçus par un groupe, pour ramener à la vie une créature morte, ou pour échapper à une situation délicate en transportant le magicien et son groupe d'un endroit à un autre, elle ne causera aucun désagrément à celui qui la lance. Les autres formes de souhaits affaiblissent par contre le magicien (-3 en Force) et exigent qu'il garde la chambre pendant 2d4 jours, pour compenser les tensions exercées par le sort sur son corps, le temps et l'espace. Quel que soit le souhait, il est probable que le résultat reflète la formulation exacte du sort. Lancer un *souhait* fait vieillir le magicien de cinq ans.

Le MD doit user de son pouvoir comme il le juge bon pour maintenir l'équilibre du jeu. Souhaiter la mort d'une créature, par exemple, est tout à fait injuste : le MD pourrait donc se contenter de transporter le magicien jusqu'à une époque où sa victime est décédée, ce qui le sortira d'office de la campagne.

Sphère Prismatique
(Abjuration, Conjuration)
Portée : 0
Composantes : V
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Sphère de 10 pieds de rayon
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au magicien de conjurer autour de lui un globe opaque et immobile, fait de lumière multicolore miroitante, le protégeant contre toutes les formes d'attaques. Cette sphère scintillante brille des sept couleurs du spectre visible. Chacune de celle-ci possède une utilité et un pouvoir différent. Toute créature possédant moins de 8 Dés de Vie est aveuglée pendant 2d4 tours par les couleurs de la sphère. Seul le magicien l'ayant créée peut la traverser sans mal, bien qu'il lui soit possible de placer ce sort autour d'autres personnes, dans le but de les protéger. La sphère peut être détruite, couleur par

Couleur du Globe	Rang du Globe	Effets du globe	Sort annulé par
Rouge	1er	Arrête les projectiles non-magiques — inflige 20 points de dégâts, jet de protection contre les sorts pour la moitié.	cone de froid
Orangé	2e	Arrête les projectiles magiques — inflige 40 points de dégâts, jet de protection contre les sorts pour la moitié.	rafale de vent
Jaune	3e	Arrête poisons, gaz et pétrification — inflige 80 points de dégâts, jet de protection contre les sorts pour la moitié.	désintégration
Vert	4e	Arrête les souffles de dragons — jet de protection contre le poison ou mort, un jet de protection réussi permet de ne recevoir que 20 points de dégâts.	passe-murailles
Bleu	5e	Arrête détection/localisation et attaques mentales — jet de protection contre la pétrification ou changement en pierre.	projectile magique
Indigo	6e	Arrête les sorts magiques — jet de protection contre les bâtons ou folie.	lumière continuelle
Violet	7e	Champ de force de protection — jet de protection contre les sorts ou envoi dans un autre plan.	dissipation de la magie



couleur, dans l'ordre indiqué, par divers effets magiques : la première barrière doit être abaissée avant que l'on puisse s'attaquer à la seconde, etc. Toute créature tentant de traverser la sphère est soumise aux effets de chacune des couleurs encore actives. Il est à noter que le magicien se trouvant au centre de la sphère, seule la portion supérieure de celle-ci est généralement visible, la portion inférieure se trouvant masquée par la surface du sol. Les couleurs et effets de la sphère prismatique, ainsi que les moyens de les annuler, figurent dans le tableau de la page précédente.

Il est à noter qu'un *bâtonnet d'annulation* ou un sort de *disjonction de Mordenkainen* pourront détruire la sphère prismatique (mais une coquille anti-magie ne permettra pas d'y pénétrer). Parmi les objets, seules les reliques ne sont pas détruites lorsqu'elles pénètrent dans la sphère. Les créatures sont, elles, sujettes aux effets de chaque couleur encore active — soit 70-140 points de dégâts plus la mort, la pétrification, la folie et le transport instantané dans un autre plan.

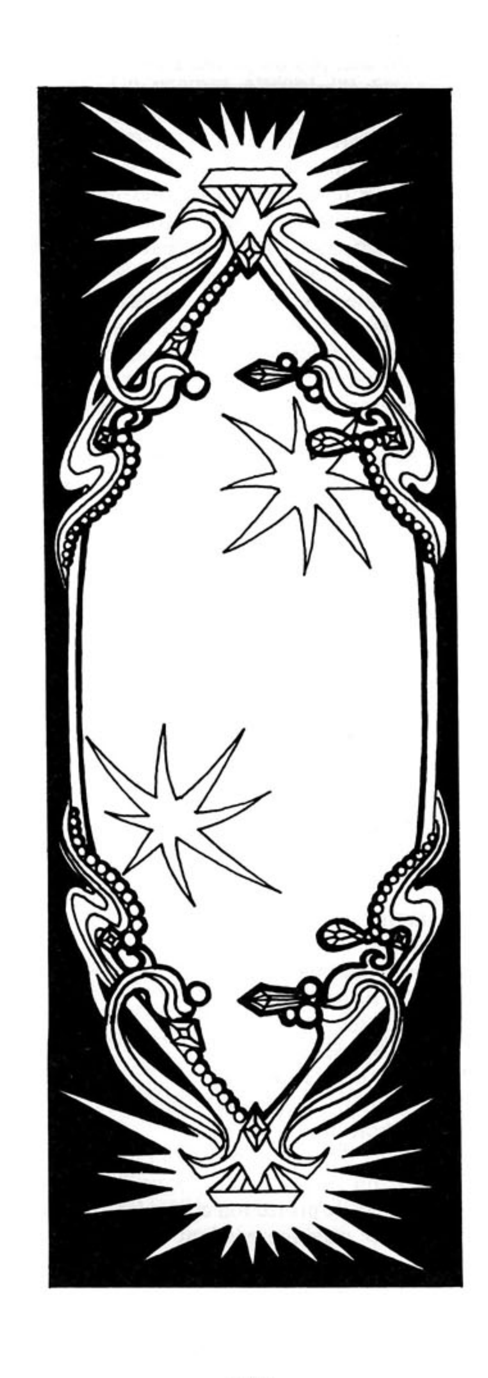
Stase Temporelle (Altération)

Réversible
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Une créature
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le magicien place la créature qui le reçoit dans un état d'animation suspendue. Cette annulation du temps signifie que la créature ne vieillit pas. Ses fonctions vitales cessent virtuellement.

Cet état persiste jusqu'à ce que le sort soit annulé par une dissipation de la magie ou par son propre inverse *(réajustement temporel)*. Il est à noter que ce dernier n'exige qu'une seule parole et ne comporte pas de composantes somatique ou matérielle.

Le composant matériel d'une stase temporelle est une poudre composée de diamant, d'émeraude, de rubis et de saphir, chaque gemme écrasée valant au moins 100 po.





Note sur les Sorts de Prêtre

Vous remarquerez qu'une école de magie figure entre parenthèses après le nom de chaque sort. Elle ne sert ici que de référence. Les bonus de Sagesse, par exemple, ne s'appliquent qu'aux jets de protection contre les sorts d'Enchantement/Charme. Si l'école de magie appropriée n'était pas mentionnée, il serait difficile de savoir quels sorts de prêtre sont considérés comme des Enchantements/Charmes. On pourra aussi avoir besoin de cette information pour plusieurs autres raisons. Les sorts de prêtre ne sont pas vraiment classés par école de magie, mais plutôt par sphères d'influence. Ce terme est explicité en page 36 et dans le Chapitre 7 : Magie.

Voir l'appendice 2, en page 125, pour avoir les définitions des paramètres des sorts (Portée, Composantes, etc.).



Sorts de Premier Niveau

Amitié avec les Animaux
(Enchantement/Charme)
Sphère : Animale
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : 1 animal
Jet de Protection : Ann.

Grâce à ce sort, le prêtre peut montrer à tout animal semi-Intelligent ou d'Intelligence animale (score de 1-4) qu'il désire son amitié. Si l'animal ne réussit pas un jet de protection contre les sorts immédiatement après le début du sort, il se tient tranquille jusqu'à la fin de l'incantation. Par la suite, il s'attache aux pas du prêtre. Le sort ne fonctionne que si ce dernier désire réellement être l'ami de l'animal. S'il a d'autres motifs, l'animal les ressent toujours (ex : il a l'intention de manger l'animal, de l'envoyer en avant pour déclencher des pièges, etc.).

Le prêtre peut enseigner trois tâches ou tours spécifiques à l'animal, par point d'Intelligence de celui-ci. Les tâches typiques sont de celles que l'on apprend à un chien ou animal familier similaire (elles ne peuvent donc être complexes). Chaque tour demande un entraînement d'une semaine et tous doivent être enseignés dans les trois mois qui suivent l'acquisition de la créature. Durant cette période, celle-ci ne fera aucun mal au prêtre, mais si elle est laissée seule pendant plus d'une semaine, elle retrouvera son état naturel et agira en conséquence.

Le prêtre peut utiliser ce sort pour attirer un maximum de 2 Dés de Vie d'animaux par niveau d'expérience qu'il possède. Ce nombre est également celui des Dés de Vie d'animaux totaux pouvant être attirés et entraînés en même temps : jamais plus de deux fois le niveau du prêtre. Seuls les animaux dépourvus d'alignement peuvent être attirés, apprivoisés et entraînés.

Les composants matériels sont le symbole saint du prêtre et un peu de nourriture appréciée par l'animal.

Apaisement **(Abjuration)**
Réversible
Sphère : Charme
Portée : 10 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 créature/4 niveaux
Jet de Protection : Spécial

Le prêtre donne du courage au bénéficiaire du sort, lui octroyant un bonus de +4 sur tous les jets de protection contre les attaques par *terreur* magique pendant un tour. Si le bénéficiaire a récemment (le même jour) manqué un JP contre une telle attaque, ce sort autorise immédiatement un nouveau jet de protection, avec un bonus de +4. Il est possible d'affecter une créature pour quatre niveaux du prêtre (une créature aux niveaux 1-4, deux aux niveaux 5-8, etc.).

L'inverse de ce sort, *effroi,* provoque chez une créature la panique, ce qui la pousse à s'éloigner du prêtre au maximum de sa vitesse de déplacement, pendant 1-4 rounds. Un jet de protection réussi annule l'effet et tous les ajustements de Sagesse s'appliquent. Bien entendu, *apaisement et effroi* sont automatiquement contrés l'un par l'autre.

Ni l'un ni l'autre de ces sorts n'a d'effet sur aucun mort-vivant.

Bénédiction **(Conjuration)**
Réversible
Sphère : Générale
Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 6 rounds
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Cube de 50 pieds d'arête
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre élève de + 1 le moral des créatures amies et tous leurs jets de protection contre la *peur.* De plus, il leur confère un bonus de +1 aux tirages d'attaque. La bénédiction n'affecte cependant que ceux qui ne sont pas déjà engagés dans un combat en mêlée. Le prêtre choisit la distance à laquelle il lance le sort (60 pas maximum). Au moment où celui-ci est achevé, il affecte toutes les créatures se trouvant dans un cube de 50 pieds d'arête, centré sur le point déterminé (les créatures qui quittent la zone après l'incantation demeurent affectées par la bénédiction, celles qui y entrent n'en bénéficient pas).

Il est aussi possible de ne bénir qu'un objet spécifique (par exemple un carreau d'arbalète devant être utilisé contre un rakshasa). Le poids affecté est limité à une livre par niveau du lanceur et l'effet se prolonge jusqu'à ce que l'objet soit utilisé ou jusqu'à ce que le sort expire.

Plusieurs *bénédictions* ne sont pas cumulables. En plus des composantes verbale et somatique, ce sort demande l'utilisation d'eau bénite.

Le sort peut être inversé par le prêtre pour lancer une *malédiction* sur les créatures ennemies, abaissant leur moral et leurs tirages d'attaque de 1. Cette application exige une aspersion d'eau maudite.

Combinaison **(Evocation)**
Sphère : Générale
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Le cercle de prêtres
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, trois à cinq prêtres combinent leurs capacités pour que l'un d'entre eux lance des sorts et repousse les morts-vivants avec une plus grande efficacité. Le prêtre de plus haut niveau (ou l'un d'entre eux, si deux ou plus sont tenus pour les plus expérimentés) se tient debout, seul, tandis que



les autres forment un cercle autour de lui, mains jointes. Il lance alors le sort de *combinaison* et gagne temporairement un niveau par prêtre se trouvant dans le cercle, jusqu'à un gain maximal de quatre niveaux. Ce changement affecte la répulsion des morts-vivants et les particularités des sorts liées au niveau. Il est à noter que le prêtre central ne gagne aucun sort supplémentaire et que le groupe est limité à ceux qu'il a en tête sur le moment.

Les prêtres périphériques doivent se concentrer pour maintenir l'effet de *combinaison*. Ils perdent tous les bonus de Classe d'Armure dûs à bouclier ou Dextérité. Si la concentration d'un seul d'entre eux est brisée, la combinaison prend fin immédiatement. Tous les sorts lancés ainsi font effet intégralement, même si la *combinaison* est brisée avant qu'ils n'expirent. Il est à noter que si seul le prêtre central est distrait, le sort n'est pas brisé.

Création d'Eau (Altération)
Réversible

Sphère : Elémentaire (Eau)
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 27 pieds cubiques au maximum
Jet de Protection : Aucun

Lorsque le prêtre lance ce sort, il peut créer un maximum de seize litres d'eau par niveau d'expérience qu'il possède (un prêtre de niveau 2 crée jusqu'à 32 litres d'eau, un prêtre de niveau trois jusqu'à 48, etc.). L'eau est propre et potable (comme de l'eau de pluie). Il est possible de la dissiper lors du round qui suit sa création, après quoi la magie s'en détache, ne laissant qu'un liquide normal, pouvant être bu, répandu, évaporé, etc. L'inverse de ce sort, *destruction d'eau,* fait disparaître totalement (sans production de vapeur, de brume, de brouillard ou de condensation) une quantité d'eau équivalente. Il est possible de créer ou de détruire de l'eau dans une zone allant du minimum requis pour contenir le liquide jusqu'à 27 pieds cubiques (1 pas cubique).

Le sort requiert au moins une goutte d'eau pour la création et une pincée de poussière pour la destruction.

Il est à noter qu'on ne peut ni créer, ni détruire de l'eau au sein d'une créature. L'eau pèse 2 livres par litre et un pied cubique d'eau représente environ 64 livres.

Détection des Collets et des Fosses
(Divination)

Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Passage de 10 pieds de large, 40 pieds de long
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre peut détecter collets, fosses, assommoirs et dangers similaires dans une zone de 10 pieds de large et de 40 pieds de long. Parmi les pièges détectés, citons les fosses simples, les assommoirs, les pièges posés par les créatures sauvages (araignées, droseras géantes, fourmislion, etc.) et les pièges primitifs, construits à l'aide de matériaux naturels (chausse-trappes, projectiles déclenchés par le trébuchement sur une corde, collets, etc.). Le sort est directionnel — le magicien ne peut déterminer la présence de pièges que dans la direction qui lui fait face. Il ressent une impression de malaise en observant la direction du danger détecté, impression qui augmente à mesure que la distance diminue. Le prêtre apprend la nature générale du piège (fosse, collet ou assommoir), mais ignore son mode d'opération exact ainsi que les moyens de le désamorcer. Un examen attentif lui permettra cependant de sentir les actions qui pourraient le déclencher. Le sort détecte certains dangers naturels — sables mouvants, terrains prêts à s'effondrer, ou parois rocheuses propres à donner lieu à des chutes de pierres. D'autres, tels que la propriété d'une caverne à être submergée lorsqu'il pleut, un bâtiment branlant, ou une plante naturellement vénéneuse passent inaperçus Le sort ne permet pas de détecter les pièges magiques (hormis ceux qui fonctionnent à l'aide d'une fosse, d'un collet ou d'un assommoir ; voir le sort de niveau 2 *croc-en-jambe* et le sort de niveau 3 *collet),* ni ceux qui reposent sur une mécanique complexe, pas plus que les collets ou assommoirs ayant été rendus inoffensifs.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit disposer de son symbole saint.

Détection de la Magie (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Passage de 10 pieds de large
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le prêtre détecte des radiations magiques dans un chemin large de 10 pieds et long d'un maximum de 30 pas. Il est possible de déterminer l'intensité de la magie (vague, faible, modérée, forte, impressionnante). Le prêtre a 10 % de chances par niveau de détecter la sphère à laquelle appartient la magie, mais contrairement à ce qui se passe avec la version pour magicien de ce sort, on ne peut connaître le type de magie mis en oeuvre (altération, conjuration, etc.). Le prêtre peut pivoter sur lui-même, balayant un arc de 60° par round. Le sort est bloqué par un mur de pierre épais d'au moins un pied, par un pouce de métal ou un pas de bois plein.

Le sort requiert l'utilisation du symbole saint du prêtre.

Détection du Mal (Divination)
Réversible

Sphère : Générale
Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Passage de 10 pieds de large
Jet de Protection : Aucun

Ce sort découvre les émanations maléfiques — ou bénéfiques dans sa version inverse — provenant de tous objets, zones ou créatures. L'alignement des personnages n'est cependant révélé que dans des circonstances extraordinaires : les personnages possédant un alignement radical, le respectant scrupuleusement, et ayant atteint au moins le 9ème niveau pourront irradier le bien ou le mal, *s'ils s'apprêtent à agir en conséquence.* Les monstres puissants, tels que rakshasas ou ki-rins créent des émanations de bien ou de mal, même lorsqu'ils sont métamorphosés. Les morts-vivants possédant un alignement irradient le mal, car c'est cette puissance, cette force négative, qui leur permet d'exister. Un objet maudit ou de l'eau maudite irradient pareillement, mais ce n'est pas le cas d'un piège dissimulé, ni d'une vipère inintelligente.

Il est possible de connaître le degré du mal (faible, modéré, fort, impressionnant) et éventuellement sa nature générale (en attente, maligne, sadique, etc.). Si le mal est impressionnant, le prêtre a 10 % de chances par niveau d'en détecter la tendance (loyale, neutre ou chaotique). La durée d'une détection du mal ou d'une *détection du bien)* est d'un tour, plus cinq rounds par niveau du prêtre. Ainsi un prêtre de premier niveau peut-il lancer un sort qui durera quinze rounds, au second niveau la durée sera de 20 rounds, etc. La détection s'effectue dans un chemin large de 10 pieds, dans la direction qui fait face au lanceur. Celui-ci doit se concentrer — s'immobiliser, disposer de calme, et chercher intensément à détecter l'aura — pendant au moins un round pour recevoir une réponse.

Le composant matériel de ce sort est le symbole saint du prêtre, que celui-ci doit tenir devant lui.

Détection du Poison (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de déterminer si un objet a été empoisonné ou est vénéneux. Il est possible de tester un objet ou un volume de 5 pieds cubiques par round. Le prêtre a 5 % de chances par niveau de déterminer le type exact du poison.

Le composant matériel est une bande de vélin spécialement bénite, qui devient noire en présence de poison.



Enchevêtrement (Altération)
Sphère : Végétale
Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Cube de 40 pieds d'arête
Jet de Protection : 1/2

Grâce à ce sort, le magicien peut ordonner à toutes les plantes se trouvant dans la zone d'effet d'emprisonner les créatures s'y tenant. Herbes, buissons et même arbres se tordent pour s'enchevêtrer autour des victimes, les immobilisant pour toute la durée du sort. Toute créature réussissant son jet de protection contre les sorts peut quitter la zone, ne se déplaçant jusqu'à ce qu'il y soit parvenu qu'à la vitesse de 10 pieds par round. Les créatures extrêmement grandes (titanesques) ou fortes pourront n'être que peu affectées par ce sort, voire pas du tout — selon la décision du MD, laquelle devra se baser sur la force des plantes mises en jeu.

Le composant matériel est le symbole saint du prêtre.

Endurance du Froid/Endurance de la Chaleur (Altération)
Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : 1 1/2 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

La créature recevant ce sort est protégée contre des températures extrêmes, froides ou chaudes (selon l'application utilisée par le prêtre au moment du lancement du sort). Il lui est possible de supporter sans protection un maximum de -35° C ou de +55° C (selon l'application). Les températures dépassant ces maximums infligent 1 point de dégâts par heure d'exposition et par degré supérieur (ou inférieur) à la limite. Le sort est immédiatement annulé si le bénéficiaire est affecté par tout froid ou chaleur non-naturels — comme souffles de dragons, magie, etc. L'annulation se produit quelle que soit l'application et que l'effet qui frappe le personnage soit basé sur le froid ou la chaleur (ex : une *endurance du froid* est aussi bien annulée par la chaleur ou le feu magique que par le froid magique). Le bénéficiaire du sort ne souffre pas des 10 premiers points de dégâts (après le lancement de tout jet de protection applicable) dûs à la chaleur ou au froid, durant le round auquel le sort est annulé. Si une *résistance au froid* ou une *résistance au feu* est posée sur le bénéficiaire, le sort qui nous occupe prend fin immédiatement.

Gourdin magique (Altération)
Sphère : Combat, Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 2 + Initiative
Zone d'Effet : 1 gourdin en chêne normal
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de changer son propre gourdin de chêne, ou bâton fait entièrement de bois, en arme magique disposant d'un bonus de +1 à l'attaque et infligeant 2d4 points de dégâts sur les adversaires de taille humaine ou inférieure et 1d4 + 1 points de dégâts sur les adversaires plus grands. Le sort n'abîme en aucun cas le gourdin ou le bâton. Il est évident que celui-ci doit être manié par le prêtre.

Les composants matériels de ce sort sont une feuille de trèfle et le symbole saint du prêtre.

Injonction (Enchantement/Charme)
Sphère : Charme
Portée : 30 pas
Composantes : V
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de donner à une autre créature un ordre ne comportant qu'un seul mot. L'injonction doit être formulée en un langage compris par la victime. Celle-ci obéira au mieux de ses capacités, à condition que l'ordre soit clair et sans équivoque ; une injonction "Meurs !" fera sombrer la créature affectée dans un état d'inconscience ou de catalepsie pendant un round, au bout duquel elle retrouve toute liberté de mouvement, indemne. Parmi les injonctions typiques, citons : recule, arrête-toi, pars, cours, fuis, halte, rends-toi, dors, repose-toi, etc. Aucune injonction n'affecte sa victime pendant plus d'un round ; les morts-vivants sont immunisés contre ce sort. Les créatures possédant une Intelligence de 13 (haute) ou plus, ou celles qui ont plus de 6 Dés de Vie (ou niveaux d'expérience) bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, ajusté en fonction de la Sagesse. (Les créatures possédant 13 d'Intelligence ou plus et 6 Dés de Vie/niveaux ne lancent qu'un seul jet de protection !)

Invisibilité aux Animaux (Altération)
Sphère : Animale
Portée : Toucher
Composantes : S, M
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : 1 créature touchée/niveau
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé sur une créature, celle-ci devient totalement indétectable par les animaux normaux dont l'Intelligence est inférieure à 6. Cela comprend les variétés géantes mais exclut toute créature possédant pouvoirs ou capacités magiques. L'individu enchanté peut circuler au milieu des animaux comme s'il n'existait pas. Il pourrait par exemple se tenir devant le plus affamé des lions ou un tyrannosaurus rex sans être mis à mal, ni même remarqué. En revanche, un palefroi de la nuit, un molosse infernal ou un loup des glaces le remarqueraient certainement. Tout bénéficiaire attaquant tandis qu'il se trouve sous l'emprise de ce sort y met fin immédiatement (pour lui seul).

Le composant matériel de ce sort est du houx, dont on frictionne le bénéficiaire.

Invisibilité aux Morts-Vivants (Abjuration)
Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 6 rounds
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Spécial

Les morts-vivants affectés perdent la trace de la créature protégée et l'ignorent pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne possèdent que 4 Dés de Vie ou moins sont affectés automatiquement, mais les autres bénéficient d'un jet de protection contre les sorts pour éviter l'effet. Il est à noter qu'un prêtre protégé par le sort ne peut repousser les morts-vivants affectés. L'invisibilité prend fin immédiatement si son bénéficiaire attaque. Il lui est en revanche possible de lancer des sorts tels que *soins des blessures légères, augure* ou cantique en demeurant invisible.

Le composant matériel est le symbole saint du prêtre.

Localisation d'Animaux ou de Plantes (Divination)
Sphère : Divination (Animale, Végétale)
Portée : 100 pas + 20 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : passage large de 20 pieds et long de 20 pas/niveau
Jet de Protection : Aucun

Le prêtre peut déterminer la direction dans laquelle se trouve un type d'animal ou de plante désiré, ainsi que la distance l'en séparant. Faisant face à une direction, il évoque mentalement l'animal ou la plante, puis sait s'il a la possibilité d'en trouver à portée. Si c'est le cas, la distance exacte et le nombre d'individus approximatif sont appris. Durant chaque round, le magicien ne peut se tourner que vers une seule direction — et donc ne balayer qu'un passage large de 20 pieds. Le sort dure un round par niveau d'expérience de son lanceur, sa longueur étant de 100 pas plus 20 pas par niveau d'expérience. Si le MD le désire, certains prêtres ne pourront localiser que les animaux et les plantes étroitement associés à leurs croyances.

Le composant matériel est le symbole saint du prêtre.

Bien que les chances exactes de localiser un type spécifique d'animal ou de plante dépendent des circonstances et de la nature de l'endroit, la fréquence générale du sujet désiré peut être utilisée comme base : commun = 50 %, peu commun = 30 %, rare = 15 %, très rare = 5 %. La plupart des herbes poussent dans les régions tempérées, la plupart des épices dans les régions tropicales. La plupart des plantes pouvant servir de compo-



sants matériels de sorts sont rares ou très rares. Les résultats de ce sort sont toujours déterminés par le MD.

Feu Féérique (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 80 pas
Composantes : V, M
Durée : 4 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : 10 pieds carrés/niveau dans un rayon de 40 pieds
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre d'entourer un ou plusieurs objets ou créatures d'une pâle lueur. Le nombre de sujets ainsi auréolés dépend du nombre de pieds carrés que peut affecter le lanceur. Une zone d'effet assez grande permet de poser la *lueur magique* sur plusieurs objets ou créatures, mais il est nécessaire de les auréoler l'un après l'autre. Tous doivent de plus se situer dans la zone d'effet. Les objets ou créatures auréolés sont visibles à 80 pas dans l'obscurité, à 40 pas si l'observateur se trouve près d'une source de lumière vive. Ils sont plus faciles à frapper : leurs adversaires gagnent dont un bonus de +2 sur les tirages d'attaques dans l'obscurité (y compris au clair de lune) et de +1 dans des conditions crépusculaires ou plus claires. Il est à noter que la *lueur féérique* peut révéler la présence de créatures invisibles. Elle ne peut cependant pas auréoler les créatures immatérielles, éthérées ou gazeuses. Sa lumière ne s'approche de plus en aucun cas de celle du soleil et n'a donc aucun effet sur les morts-vivants ou les créatures vivant dans l'obscurité. La *lueur féérique* peut être bleue, verte ou violette, selon le mot que prononce le prêtre au moment de l'incantation. Il ne cause aucun mal à l'objet ou à la créature qu'il auréole.

Le composant matériel est un petit morceau de phosphorescence.

Lumière (Altération)

Réversible

Sphère : Soleil
Portée : 120 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 heure + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Globe de 20 pieds de rayon
Jet de Protection : Spécial

Ce sort crée une lueur d'éclat égal à celui d'une torche, dans un rayon de 20 pieds. Les objets se trouvant dans l'obscurité, au-delà de cette limite, ne peuvent être distingués au mieux que comme des formes vagues et sombres. Le sort est centré en un point choisi par le prêtre, point qu'il doit voir et dont aucun obstacle ne doit le séparer au moment de l'incantation. La lumière peut jaillir de l'air, de la pierre, du métal, du bois ou d'à peu près n'importe quelle autre substance comparable. L'effet demeure immobile, à moins qu'il ne soit spécifiquement centré sur un objet pouvant être déplacé ou une créature en mouvement. Si le sort est jeté sur une créature, il convient de faire les tirages de résistance à la magie et de lancer les jets de protection applicables. Une résistance réussie annule le sort, tandis qu'un jet de protection réussi signifie que l'effet en est centré juste derrière la créature visée et non sur elle. Une *lumière* placée sur les organes visuels d'une créature aveugle celle-ci, l'affligeant d'un malus de -4 sur ses tirages d'attaques et ses jets de protection, et de +4 sur sa Classe d'Armure. Le prêtre peut annuler sa *lumière* à tout moment, en prononçant un simple mot. Plusieurs sorts de *lumière* ne sont pas cumulables — plusieurs incantations ne fournissent pas une lumière plus vive.

Le sort est réversible, faisant surgir des ténèbres dans la même zone et les mêmes conditions que dans le cas de la lumière, bien que la durée soit divisée par deux. Les ténèbres magiques sont équivalentes à celles d'une pièce non éclairée — l'obscurité absolue. Aucune source de lumière normale ou magique, dont l'intensité est inférieure à celle du jour, ne fonctionne au sein de ténèbres magiques. Un sort de *lumière* lancé directement sur un sort de *ténèbres* provoque l'annulation des deux — et réciproquement.

Passage Sans Trace

(Enchantement/Charme)

Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, son bénéficiaire peut traverser n'importe quel type de terrain — boue, neige, poussière, etc. — sans laisser de traces visuelles ou olfactives. La zone traversée irradie la magie durant 1d6 tours après le passage de la créature affectée. Il est donc impossible de pister par des moyens normaux une personne ou autre créature ainsi protégée. Les techniques de pistage intelligentes, comme la recherche suivant une spirale, pourront bien sûr permettre de trouver la piste en un endroit où le sort a cessé de faire effet.

Le composant matériel est une brindille de pin ou de magnolia, qui doit être brûlée et dont les cendres doivent être réduites en poudre et dispersées au moment de l'incantation.

Pierre Magique (Enchantement)

Sphère : Combat
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut enchanter temporairement un maximum de trois galets, dont la taille n'excède pas celle d'une pierre de fronde. Ces galets magiques peuvent ensuite être lancés sur un adversaire, à la main ou l'aide d'une fronde. Dans le premier cas, la portée maximale est de 30 pieds. Il est possible de lancer les trois pierres au cours du même round. Le personnage qui les utilise doit réussir un tirage de toucher normal, bien que leur magie autorise quiconque à être compétent dans leur utilisation. Les galets sont considérés comme des armes +1 pour savoir s'ils peuvent ou non toucher leurs cibles (créatures n'étant par exemple blessées que par les armes magiques), bien qu'elles ne bénéficient en fait d'aucun bonus d'attaque, ni de dégâts. Chaque pierre atteignant son but inflige 1d4 points de dégâts, 2d4 points aux morts vivants. La magie ne demeure active dans les pierres qu'une demi-heure, ou jusqu'à ce qu'elles soient utilisées.

Les composants matériels sont le symbole saint du prêtre et trois petits galets n'ayant jamais connu ni outils, ni magie d'aucun type.

Protection contre le Mal (Abjuration)

Réversible

Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée une barrière magique à une distance d'un pied autour de son bénéficiaire. Elle se déplace avec celui-ci et a trois effets principaux :

Tout d'abord, toutes les attaques portées par des créatures maléfiques ou enchantées de manière maléfique souffrent d'une pénalité de -2 sur les tirages de toucher. Les créatures protégées font leurs jets de protection contre de telles attaques à +2.

De plus, toute tentative visant à exercer un contrôle mental sur la créature protégée (si elle a, par exemple, été charmée par un vampire) ou à envahir et à maîtriser son esprit (comme l'attaque par réceptacle magique des fantômes) est bloquée par ce sort. Il est à noter que la protection n'empêche pas le charme lui-même d'être accompli, pas plus qu'elle ne peut l'annuler : elle interdit simplement au monstre d'exercer son contrôle mental au travers de la barrière. De même, une force vitale étrangère est-elle simplement maintenue à l'extérieur ; elle ne serait pas chassée si elle était déjà en place au moment de l'incantation.

Enfin, le sort empêche tout contact physique avec les créatures de nature extraplanaire ou conjurée (telles que diablotins, élémentaux, esprits des eaux, rôdeurs invisibles, salamandres, serviteurs aériens, xorns et autres). Ceci à pour effet de faire échouer les attaques naturelles (portées à l'aide d'une partie du corps) des créatures, qui reculent si lesdites attaques impliquent de toucher l'être protégé. Animaux ou monstres conjurés par des sorts ou magie similaire sont eux aussi tenus à l'écart du personnage protégé. La protection s'achève si ce dernier porte une attaque en mêlée contre son adversaire blo-



qué, ou s'il tente de forcer la barrière l'en séparant.

Afin de lancer ce sort, le prêtre utilise de l'eau bénite ou de l'encens brûlant.

Il est possible de l'inverser pour en faire une protection contre le bien ; le second et le troisième effet demeurent inchangés.

Les composants matériels du sort inverse sont un cercle d'eau maudite ou un étron lentement calciné.

Purification de la Nourriture et des Boissons (Altération)

Réversible
Sphère : Générale
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 pied cubique/niveau, zone de 10 pieds de côté
Jet de Protection : Aucun

Ce sort rend pure et comestible ou potable de la nourriture ou de l'eau croupie, pourrie, empoisonnée ou contaminée d'une manière ou d'une autre. Il est possible de rendre ainsi consommable un maximum de un pied cubique de boissons et de nourriture par niveau. Le sort n'empêche pas une détérioration volontaire ou naturelle subséquente. L'eau maudite et autres boissons ou nourritures d'importance sont gâchées par une *purification de la nourriture et des boissons,* mais le sort n'a d'effet sur aucune créature, ni sur les potions.

L'inverse de ce sort, *putréfaction de la nourriture et des boissons,* peut même polluer de l'eau bénite. Il n'a lui non plus aucun effet sur les créatures, pas plus que sur les potions.

Sanctuaire (Abjuration)

Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsque le prêtre lance un *sanctuaire,* tout adversaire se préparant à le frapper, ou à l'attaquer directement de toute autre manière, doit lancer un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, il n'est pas affecté le moins du monde par le sort. En cas d'échec, il perd la trace de la créature protégée et l'ignore totalement pendant toute la durée du sort. Ceux qui ne tentent pas d'attaquer le sujet ne sont pas affectés. Il est à noter que ce sort n'empêche pas l'opération de sorts de zone (boule de feu, tempête de glace, etc.). Le sujet protégé ne peut entreprendre aucune action offensive directe sans briser le sort, mais il lui est possible d'utiliser des sorts non belliqueux ou d'agir en toute autre manière ne relevant pas de l'acte offensif. Ceci permet par exemple à un prêtre protégé de soigner les blessures, de chanter un cantique, de lancer une *lumière* dans les environs (mais pas sur un adversaire !), et ainsi de suite.

Les composantes du sort comprennent le symbole saint du prêtre et un petit miroir d'argent.

Soins des Blessures Légères (Nécromancie)

Réversible
Sphère : Guérison
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort en imposant les mains à une créature, le prêtre soigne 1d8 points de dégâts infligés à celle-ci par blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent être donnés à des créatures immatérielles, pas plus qu'ils ne guérissent les blessures de créatures non-vivantes ou à l'origine extraplanaire.

Le sort inverse, *blessures légères,* opère de la même manière, infligeant 1d8 points de dégâts. Si la créature tente d'éviter le contact, un tirage d'attaque est nécessaire pour déterminer si les mains du prêtre frappent leur victime.

Le résultat des soins est permanent tant que la créature ne reçoit pas d'autres dégâts. Les blessures légères se refermeront — ou pourront être soignées — comme n'importe quelle autre affliction.



Sorts de Deuxième Niveau

Aide (Nécromancie, Conjuration)

Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Créature Touchée
Jet de Protection : Aucun

Le bénéficiaire de ce sort jouit des avantages d'une *bénédiction* (+ 1 sur les tirages d'attaque et les jets de protection) et d'un bonus spécial de 1d8 points de vie supplémentaires pour toute la durée du sort, ce qui lui permet effectivement de dépasser son total normal. C'est de ce bonus qu'on retire les premiers points de dégâts subis par le bénéficiaire. Il est impossible de recouvrer ces points supplémentaires par des soins magiques. Exemple : un guerrier de niveau 1 a 8 points de vie, reçoit 2 points de dégâts (8 − 2 = 6), puis bénéficie d'un sort d'*aide* qui lui rapporte 5 points de vie. Il dispose désormais de 11 points, dont 5 temporaires. S'il reçoit alors 7 points de dégâts, il ne perd que 2 points de vie réels, ainsi que les 5 temporaires. Un sort de *soins des blessures légères* lui redonnant ensuite 4 points de vie, il retrouve son total normal de 8.

Il est à noter que l'effet de ce sort n'est pas affecté par les pertes de points de vie permanentes dues à une absorption d'énergie, à une perte de Dés de Vie, à la mort d'un familier, ou aux pouvoirs de certaines reliques. Le gain temporaire de points de vie est tout simplement ajusté au nouveau total, plus bas que le précédent.

Les composants matériels de ce sort sont une petite bande d'étoffe blanche dont les extrémités sont enduites d'une substance collante (comme de la sève végétale), ainsi que le symbole saint du prêtre.

Augure (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 2 rounds
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Le prêtre qui lance un *augure* cherche à apprendre si une action entreprise dans le futur immédiat (moins d'une demi-heure) sera utile ou nuisible pour le groupe. Exemple : si les aventuriers envisagent de détruire d'étrange scellés sur une porte, ce sort peut être utilisé pour savoir si le résultat immédiat en sera positif ou négatif. Si la lancement du sort est couronné de succès, le MD concède une indication générale du résultat de l'acte : " positif ", " négatif " ou éventuellement une réponse ou un poème cryptique. La chance de recevoir une réponse est de 70 % + 1 % par niveau du prêtre lançant le sort, soit 71 % au niveau 1, 72 % au niveau 2, etc. Votre MD déterminera les ajustements nécessaires,



selon les conditions particulières de chaque augure.

Exemple : si la question était "serions-nous bien avisés de nous aventurer dans le troisième niveau des souterrains ?" et qu'un terrible troll s'y trouvât, gardant 10.000p.a et un *bouclier +1* (troll que, d'après le MD, le groupe devrait pouvoir battre après un âpre combat), la réponse pourrait être : "Plus important le risque, plus riche la récompense". Si le troll était trop fort pour le groupe, l'augure pourrait être : "L'horreur et la destruction vous attendent". De même, un groupe lançant plusieurs augures de suite sur un même sujet pourrait recevoir plusieurs réponses identiques — quel que soit le résultat des dés.

Le composant matériel de l'augure est un jeu de petites baguettes, d'os de dragons ou objets similaires, incrustés de gemmes, valant au moins 1.000 po (mais n'étant pas détruit par le lancement du sort).

Baie Délicieuse (Altération, Evocation)
Réversible
Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour + 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 2d4 baies fraîches
Jet de Protection : Aucun

Lancer ce sort sur une poignée de baies fraîchement cueillies rend 2d4 de celles-ci magiques. Le lanceur, ainsi que tout autre prêtre de même confession et de niveau 3 ou plus, peut immédiatement reconnaître les baies affectées. Une *détection de la magie* les met aussi en évidence. Chaque baie magique a deux effets possibles : soit elle permet à la créature affamée qui la mange d'être rassasiée, comme par un repas normal, soit elle soigne 1 point de dégâts physiques, dû à des blessures ou causes similaires — jusqu'à un maximum de 8 points par période de 24 heures.

L'inverse de ce sort, *baie vénéneuse*, permet de rendre magiques 2d4 baies, qui conservent leur apparence normale, mais infligent chacune 1 point de dégâts de poison si elles sont ingérées.

Le composant matériel de ce sort est le symbole saint du prêtre, que l'on passe au-dessus des baies fraîchement cueillies à altérer (myrtilles, mûres, framboises, cassis, groseilles, etc.).

Cantique (Conjuration)
Sphère : Combat
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Durée du cantique
Temps d'Incantation : 2 rounds
Zone d'Effet : Rayon de 30 pieds
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre fait bénéficier son groupe d'une faveur spéciale, tout en frappant ses ennemis d'un mauvais coup. Lorsque l'incantation du sort est terminée, tous les amis du prêtre se trouvant dans la zone d'effet gagnent des bonus de +1 sur leurs tirages d'attaque, de dégâts, et leurs jets de protection, tandis que ses ennemis souffrent d'une pénalité de -1 sur les mêmes tirages. Ce bonus/pénalité reste effectif tant que le prêtre continue à psalmodier les syllabes mystiques, demeurant immobile. Une interruption — comme une attaque réussie qui cause des dégâts, une poussée ou un sort de *silence* — brise cependant le sort. Il est impossible de cumuler plusieurs cantiques. Cependant si un cantique est lancé tandis qu'un prêtre de la même religion (pas seulement du même alignement) lance le sort de niveau 3 *prière*, l'effet devient +2 et -2.

Charme Personnes ou Mammifères
(Enchantement/Charme)
Sphère : Animale
Portée : 80 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 personne ou 1 mammifère
Jet de Protection : Ann.

Ce sort affecte une seule personne ou mammifère. La créature considère ensuite le prêtre comme un ami et allié fidèle, devant être écouté et protégé. Le terme *personne* inclut tout bipède humain, demi-humain ou humanoïde, de taille humaine ou plus petit. Notamment dryades, elfes, esprits follets, gnolls, gnomes, gobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixes, orques, pixies, troglodytes et autres. Il est possible de charmer un guerrier de niveau 10, mais pas un ogre.

Le sort ne permet pas au prêtre de contrôler la créature charmée comme un automate, mais chacune de ses paroles, chacun de ses actes, sera interprété de la manière la plus favorable possible. Une créature charmée refuserait par exemple de se suicider, mais pourrait croire le prêtre si celui-ci l'assurait que sa seule chance de le sauver était de retenir un dragon rouge enragé "pendant juste un round ou deux" — à condition que la perception de la créature charmée suggère qu'elle ait des chances raisonnables de survivre à l'exécution de ce plan .

L'attitude et les préoccupations de base du sujet peuvent être changées en ce qui concerne le prêtre, mais sa personnalité et son alignement ne le sont pas. Exiger qu'il abaisse toutes ses défenses, qu'il abandonne un objet précieux, ou même qu'il dépense une charge d'un objet précieux (notamment envers d'anciens associés ou alliés) peut entraîner un jet de protection immédiat pour voir si le charme est brisé. Toute demande peut être rejetée, si ce rejet correspond au personnage et s'il ne blesse pas le prêtre. L'estime qu'a la victime pour le prêtre ne s'étend pas forcément aux amis et alliés de celui-ci. Elle réagit mal lorsque ceux-ci font des suggestions telles que "Pose lui cette question...". Elle ne supporte aucune insulte, aucun mauvais traitement de la part des associés du charmeur, à moins que cela ne soit dans l'esprit de son personnage.

Il est aussi à noter que ce sort ne procure au prêtre aucune capacité linguistique qu'il ne possède pas normalement. La durée du sort est fonction de l'Intelligence de la créature charmée, et étroitement liée au jet de protection. Celui-ci permet de briser le sort. Il est lancé périodiquement, en fonction de l'Intelligence de la créature — même si le prêtre n'a pas abusé de son pouvoir.

Score d'intelligence	Séparant les les Tirages
3 ou moins	3 mois
4 à 6	2 mois
7 à 9	1 mois
10 à 12	3 semaines
13 à 14	2 semaines
15 à 16	1 semaine
17	3 jours
18	2 jours
19 ou plus	1 jour

Si le prêtre blesse ou tente de blesser ouvertement la créature charmée, ou si une *dissipation de la magie* réussie est lancée sur celle-ci, le charme est automatiquement brisé.

Si le sujet réussit son jet de protection contre les sorts, l'effet est annulé.

Ce sort, utilisé en conjonction avec une *amitié avec les animaux,* peut faire rester un animal près du domicile du prêtre, si celui-ci doit s'absenter pour une longue période.

Charme-Serpents
(Enchantement/Charme)
Sphère : Animale
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Cube de 30 pieds d'arête
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée un motif hypnotique qui fascine un ou plusieurs serpents, leur faisant cesser toute activité, à l'exception d'un mouvement ondulatoire, en position à demi dressée. Si les serpents sont charmés durant une période de torpeur, la durée du sort est de 1d4+2 tours. Si les serpents ne sont pas endormis mais ne sont ni méfiants, ni excités, le charme dure 3 tours ; si les serpents sont excités, ou en train d'attaquer, le charme ne dure de 1d4+4 rounds. Le prêtre lançant le sort peut charmer des serpents dont les points de vie totaux sont inférieurs ou égaux aux siens. En moyenne, un prêtre de niveau 1 pourrait charmer des serpents ayant un total de 4 ou 5 points de vie, un prêtre de niveau 2 pourrait charmer 9 points de vie, etc. Les points de vie peuvent appartenir à un ou plusieurs animaux, mais leur total ne doit pas excéder ceux du prêtre. Un prêtre possédant 23 pv et lançant ce sort contre une douzaine de serpents à 2 pv n'en charmerait que 11. Ce sort affecte également les monstres ophidiens ou ophidoïdes tels que naga, couatl, etc., en appliquant toutes restrictions dues à la résistance à la magie, au nombre de points de vie, etc.



Il est possible que des variantes de ce sort existent, permettant d'affecter d'autres créatures particulièrement importantes pour une religion donnée. Si c'est le cas, votre MD vous en informera.

Connaissance des Alignements (Divination) Réversible

Sphère : Divination
Portée : 10 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature ou un objet
Jet de Protection : Ann.

Ce sort permet au prêtre de lire avec exactitude l'aura d'une créature ou d'un objet aligné (les objets dépourvus d'alignement ne révèlent rien). Le prêtre doit demeurer immobile et se concentrer sur son sujet pendant un round complet. Si la créature réussit un jet de protection contre les sorts, le prêtre n'obtient d'elle aucune information. Certains objets magiques annulent la puissance de la *connaissance des alignements*.

L'inverse, *alignement indétectable*, masque l'alignement d'un objet ou d'une créature pendant 24 heures.

Croc-en-Jambe (Enchantement/Charme)

Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 objet long au plus de 10 pieds
Jet de Protection : Ann.

Ce sort doit être lancé sur un objet normal – une tige de plante grimpante, un bâton, une gaffe, une corde ou objet similaire. Celui-ci s'élève alors légèrement au-dessus du sol, pour faire tomber la plupart des créatures passant au-dessus de lui, si elles manquent leur jet de protection contre les sorts. Il est à noter que seules des créatures qui passent d'elles-mêmes au-dessus de l'objet enchanté peuvent être ainsi gênées. un morceau de corde long de 3 pieds ne pourrait par exemple faire tomber qu'une seule créature de taille humaine. Les créatures se déplaçant très rapidement (en courant) lorsqu'on leur fait le croc-en-jambe reçoivent 1 point de dégâts et sont étourdies pour 1d4+1 round si elles tombent sur une surface très dure (s'il s'agit de terre battue ou autre matériau tendre, elles ne sont étourdies que pour le reste du round). Les créatures de très grande taille, comme les éléphants, ne sont pas affectées par le croc-en-jambe. L'objet continuera à faire tomber toutes les créatures passant au-dessus de lui, y compris le prêtre, jusqu'à l'expiration du sort. Une créature connaissant la présence de l'objet et son potentiel bénéficie d'un bonus de +4 sur son jet de protection. L'objet a 80 % de chances de passer inaperçu, à moins d'employer un moyen de détection des pièges magiques, ou que l'incantation ait été observée. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Détection des Charmes (Divination)

Réversible

Sphère : Divination
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature/round
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet de détecter si une personne ou un monstre se trouve sous l'influence d'un sort de charme ou d'un contrôle similaire tel qu'*hypnose, suggestion, enjôlement, possession*, etc. Si la créature réussit un jet de protection contre les sorts, le prêtre n'apprendra rien d'elle. S'il parvient à déterminer qu'elle est sous une certaine influence, il a 5 % de chances par niveau d'en reconnaître le type exact. Il est possible de faire passer l'examen à un maximum de 10 créatures avant que le sort n'expire. Si la créature est sous l'influence de plusieurs effets différents, seule leur existence est apprise. Le type ne peut être déterminé, puisqu'on se trouve en présence d'émanations conflictuelles.

L'inverse de ce sort, *charme indétectable*, masque totalement tous les charmes posés sur une unique créature, pendant 24 heures.

Détection des Pièges (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 3 tours
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Chemin de 10 pas
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un prêtre lance ce sort, tous les pièges (dissimulés normalement ou par magie) de nature magique ou mécanique lui deviennent apparents. Il est à noter que le sort est directionnel et que le prêtre doit faire face à une direction donnée pour déterminer si un piège s'y trouve posé.

Un piège est un dispositif ou une défense magique devant répondre à trois critères : il peut provoquer un résultat soudain ou imprévu, ce résultat serait indésirable ou dangereux pour le prêtre, et enfin, ledit résultat était spécifiquement prévu par son créateur. Les pièges comprennent donc les alarmes, les glyphes et sorts ou dispositifs similaires.

Le prêtre apprend la nature générale du piège (magique ou mécanique) mais pas son effet exact, ni le moyen de le désamorcer. Un examen attentif pourra cependant lui inspirer les actions permettant de le déclencher. Il est à noter que la divination est sujette à la perception qu'a le prêtre de ce qui est inattendu et dangereux. Le sort ne peut prévenir les actions de créatures, aussi une meurtrière dissimulée ou une embuscade ne sont-elles pas considérées comme des pièges, pas plus que les dangers naturels (une caverne submergée quand il pleut, un mur affaibli par le temps, une plante naturellement vénéneuse). Si le MD utilise des glyphes ou des sceaux spécifiques pour identifier les défenses magiques (voir le sort *glyphe de garde*), ce sort mettra en évidence le motif en question. il ne détecte pas les pièges désamorcés ou inactifs – quelle qu'en soit la raison.

Diable de Poussière (Conjuration)

Sphère : Elémentaire (Air)
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 2 rounds
Zone d'Effet : Spécial
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de conjurer un faible élémental d'air – un diable de poussière ayant les caractéristiques suivantes : CA 4, 2 DV, DE 180 pieds par round, 1 attaque pour 1d4 points de dégâts ; vulnérable aux armes normales. Le diable de poussière adopte la forme d'un petit tourbillon d'un pied de diamètre à la base, cinq pieds de haut et trois ou quatre pieds de diamètre au sommet. Il se déplace au gré du prêtre, mais disparaît s'il est séparé de celui-ci de plus de 30 pas. Le vent qu'il génère suffit à éteindre torches, petits feux de camp, lanternes ouvertes et autres petites flammes non-protégées d'origine naturelle. Le diable de poussière peut retenir un nuage de gaz ou une personne en forme gazeuse ou le repousser loin du prêtre (bien qu'il ne puisse l'endommager ni le disperser). S'il rase le sol dans une zone de poussière, de sable ou de cendres, le diable en ramasse les particules et les disperse en un nuage de 10 pieds de diamètre, centré sur lui. Celui-ci obscurcit la vision normale, et les créatures s'y trouvant prises sont aveuglées tant qu'elles y demeurent, plus un round après qu'elles en sont sorties. Un lanceur de sorts se trouvant pris dans le diable de poussière, ou dans son nuage, tandis qu'il incante, doit réussir un jet de protection contre les sorts pour conserver sa concentration. Toute créature native du plan élémentaire de l'Air – même un de ses semblables – peut dissiper le diable de poussière en lui portant un seul coup.

Discours Captivant (Enchantement/Charme)

Sphère : Charme
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Rayon de 90 pieds
Jet de Protection : Ann.

Un prêtre utilisant ce sort peut captiver une audience qui comprend parfaitement sa langue. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet doivent réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine d'accorder au prêtre toute leur attention, ignorant totalement ce qui les entoure. Ceux qui appartiennent à une race ou à une religion hostile au lanceur bénéficient d'un bonus de + 4 sur le dé. Tous les ajustements de Sagesse s'appliquent également. Les créatures possédant



4 Dés de Vie ou niveaux, ou plus, ne sont pas affectées.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit parler sans interruption pendant un round complet. Par la suite, l'enchantement dure tant qu'il continue à parler, jusqu'à un maximum d'une heure. Les personnages captivés demeurent inactifs tandis que le prêtre parle et 1d3 rounds après qu'il a cessé, rounds qu'ils passent à discuter du problème entre eux. Ceux qui pénètrent dans la zone d'effet doivent aussi réussir un jet de protection sous peine d'être captivés. Ceux qui résistent au sort ont 50 % de chances de siffler et de huer à l'unisson. Si ces perturbations sont assez nombreuses, les créatures captivées bénéficient d'un nouveau jet de protection. Le sort prend fin (mais le délai subséquent de 1d3 rounds s'applique toujours) si le prêtre est attaqué avec succès ou s'il accomplit toute autre action que parler.

Si l'audience est attaquée, le sort est brisé et ses victimes réagissent immédiatement, lançant un tirage de réaction envers la source de l'interruption, avec une pénalité de -10.

Note : lorsqu'il doit lancer un grand nombre de jets de protection pour des créatures similaires, le MD peut gagner du temps en faisant une moyenne. Exemple : une foule de 20 hommes ayant un jet de protection de base de 16 (25 % de chances de succès) verra 15 de ses membres captivés et les 5 autres non affectés.

Distorsion du Bois (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spéciale

Lorsque ce sort est lancé, le prêtre fait plier et se tordre un certain volume de bois, en détruisant de façon permanente la rectitude, la forme et la solidité. La portée d'une *distorsion du bois* est de 10 pas par niveau d'expérience du lanceur. Elle affecte environ une tige de bois ayant 15 pouces de long et un pouce de diamètre par niveau du prêtre. Au premier niveau, un prêtre pourrait donc tordre le manche d'une hachette ou quatre carreaux d'arbalète ; au cinquième niveau, il pourrait affecter le manche d'un épieu typique. Il est aussi possible d'affecter plaques et planches, ce qui permet de défoncer une porte ou d'ouvrir une brèche dans la coque d'un bateau. Les armes à projectiles ainsi distordues sont inutilisables ; les armes de mêlée distordues souffrent d'une pénalité de -4 sur les tirages d'attaque.

Le bois enchanté n'est affecté que si le prêtre est d'un niveau supérieur à celui de l'enchanteur. Les chances de succès sont de 20 % par niveau de différence (20 % pour un niveau de plus, 40 ; % pour deux niveaux, etc.). Ainsi une porte, bloquée ou verrouillée magiquement par un magicien de 5ème niveau, a 40 % de chances d'être affectée par la *distorsion du bois* lancée par un prêtre de niveau 7. Les objets magiques en bois sont considérés comme enchantés au niveau 12 (ou plus). Les objets extrêmement puissants, comme les reliques, ne sont pas affectés par ce sort.

Le sort inverse, *redressement du bois*, redresse une pièce de bois tordue ou annule l'effet d'une *distorsion du bois*. Il est soumis aux mêmes restrictions que cette dernière.

Immobilisation des Personnes
(Enchantement/Charme)

Sphère : Charme
Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1d4 personnes dans un cube de 20 pieds
Jet de Protection : Ann.

Ce sort immobilise 1d4 humains, demi-humains ou humanoïdes durant 5 rounds ou plus.

Il affecte tous les humains, demi-humains ou humanoïdes bipèdes, de taille humaine ou plus petites, notamment demi-elfes, demi-orques, dryades, elfes, esprits follets, gnolls, gnomes, gobelins, hobgobelins, hommes-lézards, humains, kobolds, lutins, nains, nixes, orques, petites-gens, pixies, troglodytes et autres. Ainsi il est possible d'immobiliser un guerrier de niveau 10 mais pas un ogre.

L'effet est centré en un point sélectionné par le prêtre. C'est aussi celui-ci qui choisit les personnes affectées au sein de la zone d'effet. Si le sort est lancé sur trois personnes, chacune bénéficie d'un jet de protection normal ; si les victimes ne sont que deux, leur jet de protection s'effectue à -1 ; une victime unique souffrira d'une pénalité de -3. Les jets de protection sont ajustés en fonction de la Sagesse. Toute créature réussissant son JP n'est pas affectée par le sort. Il est impossible d'immobiliser ainsi des morts-vivants.

Les créatures immobilisées ne peuvent ni bouger, ni parler, mais demeurent conscientes des événements se produisant autour d'elles et peuvent utiliser celles de leurs capacités qui ne leur demandent ni mouvement, ni paroles. L'immobilisation n'empêche pas la détérioration de l'état du sujet à cause de ses blessures, d'une maladie, ou de poison. Le prêtre ayant lancé l'*immobilisation* peut l'annuler à tout moment, d'un simple mot. Dans le cas contraire, la durée est de deux rounds au niveau 1, quatre rounds au niveau 2, six rounds au niveau 3, etc.

Le composant matériel de ce sort est une petite pièce de fer rigide.

Lame Enflammée (Evocation)

Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds + 1 round/2 niveaux
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : lame d'épée de 3' de long
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre fait surgir de sa main un rayon flamboyant de feu ardent, qu'il peut manier à la manière d'un cimeterre. Si le lanceur réussit un tirage d'attaque en mêlée, la créature touchée reçoit 1d4 + 4 points de dégâts, avec un bonus de +2 (soit 7-10 points) s'il s'agit d'un mort-vivant ou si elle craint particulièrement le feu. Si elle est protégée contre le feu, les dégâts sont réduits de deux points (soit 1d4+2). Ce sort n'affecte pas les créatures vivant dans le feu ou l'utilisant naturellement. La lame enflammée peut bouter le feu aux matériaux inflammables tels que parchemin, paille, bois sec, tissu, etc. Il ne s'agit cependant pas d'une arme magique à part entière, aussi les créatures (hormis les morts-vivants) n'étant blessées que par les armes magiques n'y sont-elles pas sensibles. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

En plus du symbole saint du prêtre, il est nécessaire d'utiliser pour ce sort une feuille de sumac.

Langages des Animaux (Altération)

Sphère : Animale, Divination
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : 1 animal se trouvant dans un rayon de 30 pieds autour du prêtre
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de comprendre et de communiquer avec tout animal à sang froid ou chaud, normal ou géant, n'étant pas dénué d'esprit. Il est possible de poser des questions et de recevoir des réponses, bien que la bonne-volonté et la coopération de l'animal ne soient pas assurées. De plus, il est probable que les créatures méfiantes et rusées fassent des réponses courtes, évasives, alors que les plus stupides se perdront en commentaires sans intérêt. Si l'animal est amical, ou d'un alignement proche de celui du prêtre, il est possible qu'il fasse à celui-ci une faveur ou lui rende un service. Cette possibilité est déterminée par le MD. Il est à noter que ce sort diffère de *langages des monstres* en ce qu'il ne permet la communication qu'avec des animaux normaux ou géants, mais non fantastiques – singes, ours, chats, chiens, éléphants, et ainsi de suite.

Marteau Spirituel (Invocation)

Sphère : Combat
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

En appelant à sa divinité, le prêtre qui lance ce sort crée un champ de force ayant grossièrement la forme d'un marteau. Tant qu'il se concentre sur le marteau, celui-ci frappe n'importe quel adversaire désiré se trouvant à portée. A chaque round, le prêtre peut choisir de conserver la même victime



qu'au précédent ou d'en changer — à condition que la nouvelle cible soit en vue et à portée. Les chances de toucher du marteau spirituel sont les mêmes que celles du prêtre, sans bonus de Force. De plus, il frappe comme une arme magique, avec un bonus de +1 pour 6 niveaux d'expérience (ou fraction) du lanceur, jusqu'à un maximum de +3 sur les tirages d'attaques et de dégâts, pour un prêtre de niveau 13. Les dégâts de base infligés sont les mêmes que pour un marteau de guerre (1d4+1 contre les adversaires de taille humaine ou moins, 1d4 contre les créatures plus grandes) plus le bonus magique. Le marteau frappe dans la direction que regarde le prêtre. Si celui-ci se trouve derrière sa cible, les bonus d'attaque dans le dos s'appliquent, tandis que disparaissent les avantages de la Dextérité et du bouclier de la victime.

Dès que le prêtre cesse de se concentrer, le *marteau spirituel* prend fin. Une *dissipation de la magie* dont la zone inclut soit le lanceur, soit le marteau magique a une chance de mettre fin au sort. Si la créature attaquée possède une résistance à la magie, le tirage correspondant s'effectue lors de la première attaque du marteau contre elle. En cas de réussite, le sort est éliminé. En cas d'échec, le marteau produit son plein effet pour toute la durée du sort.

Le composant matériel de ce sort est un marteau de guerre normal que le prêtre doit lancer vers ses adversaires en adressant une supplique à sa divinité. Le marteau disparaît lorsque l'incantation est prononcée.

Messager (Enchantement/Charme)

Sphère : Animale
Portée : 20 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Ann.

Ce sort permet au prêtre de faire d'une créature minuscule (taille MI) son messager, à condition elle possède au moins une Intelligence animale. Le sort n'affecte pas les animaux géants et ne fonctionne pas sur les créatures d'intelligence basse (5) ou plus. Si le sujet se trouve à portée, le prêtre peut l'appeler à ses côtés, utilisant pour l'attirer une portion de nourriture qu'elle apprécie. L'animal bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, il s'avance vers le prêtre et en attend les ordres. Le lanceur peut communiquer grossièrement avec l'animal, lui ordonnant de se rendre en un certain endroit — mais les indications doivent être simples. Le prêtre peut ensuite attacher un petit objet ou un message à l'animal. S'il en a l'ordre, celui-ci attendra ensuite à l'endroit désigné jusqu'à ce que le sort expire. (Il est à noter que si le destinataire du message ne s'attend pas à se le voir transmettre par un petit animal ou un oiseau, ce dernier risque fort d'être ignoré). Quand le sort expire, le messager retourne à ses activités normales. Le destinataire du message ne gagne pas la posibilité de communiquer avec lui.

Métal Brûlant (Altération)

Réversible
Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 40 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 7 rounds
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spéciale

Ce sort rend les métaux ferreux (fer, alliages de fer, acier) extrêmement chauds. Les cottes de mailles elfiques ne sont pas affectées et les armures métalliques magiques bénéficient d'un jet de protection contre le feu magique. En cas de succès, le *métal brûlant* ne les affecte pas.

Lors du premier round de la durée du sort, le métal devient tout simplement chaud et déplaisant au toucher (au dernier round, l'effet est le même). Durant le second et le sixième (avant-dernier) rounds, la chaleur cause des cloques et des dégâts ; durant les troisième, quatrième et cinquième round, le métal est chauffé à blanc. Les dégâts causés à la peau nue sont les suivants :

Température du métal	Dégâts par round
Très chaud	aucun
Brûlant	1d4 points
Chauffé à blanc*	2d4 points

(*) Lors du dernier round où persiste cette température, la victime doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de souffrir de l'infirmité suivante : main ou pied — inutilisable pendant 2d4 jours, corps — hors de combat pour 1d4 jours, tête — inconscient pour 1d4 tours. Cet effet peut être totalement contré par le sort de 5ème niveau *Guérison* ou par le repos.

Il est à noter que les matières telles que le bois, le cuir ou les tissus inflammables fument et brûlent si elles sont exposées à du métal chauffé à blanc. Elles pourront causer au round suivant des dégâts sur la peau nue. La résistance au feu (sort, potion ou anneau) ou un sort de *protection contre le feu* annulent complètement les effets du *métal brûlant*, de même que l'immersion dans de l'eau ou de la neige, voire l'exposition à un sort de *froid* ou de *tempête de glace*. Cette version du sort ne fonctionne pas sous l'eau. Il est possible d'affecter les possessions métalliques (armes et armures, ou une unique masse de métal pesant 50 livres) d'une créature de taille humaine pour deux niveaux du prêtre. Un lanceur de niveau 3 pourrait donc en affecter une, un lanceur de niveau 4 ou 5 deux, etc.

L'inverse du sort, *métal gelé,* contre un *métal brûlant* ou porte le métal aux états suivants :

Température du Métal	Dégâts par Round
Froid	Aucun
Gelé	1-2 points de vie
Glacial*	1d4 points de vie

(*) Lors du dernier round où se maintient cette température, la victime doit réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de souffrir des effets engourdissants du froid. Ceci lui fait perdre tout sensibilité dans une main (ou les deux, si le MD décide que le JP a été manqué de beaucoup) pendant 1-4 jours. Durant cette période, la poigne du personnage est très faible. Il ne peut utiliser cette main pour se battre, ni pour accomplir aucune activité demandant une poigne ferme.

Le métal gelé est contré par un sort de *résistance au froid* ou par n'importe quelle chaleur importante — proximité d'un feu ardent (non une simple torche), d'une *épée flamboyante* magique, d'un sort de *mur de feu*, etc. Sous l'eau, cette version du sort n'inflige pas de dégâts, mais de la glace se forme aussitôt sur le métal affecté, tendant à le tirer vers le haut.

Obscurcissement (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 4 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort fait s'élever une vapeur brumeuse autour du prêtre. Elle demeure au même endroit durant quatre rounds par niveau et réduit la portée de tous les types de vision (y compris l'infravision) à 2d4 pieds. La base de la zone affectée par ce sort est un carré dépendant du niveau du prêtre : 10' x 10' au premier niveau, 20' x 20' au niveau 2, 30' x 30' au niveau 3, etc. La hauteur de la vapeur est limitée à 10 pieds, bien que le nuage puisse par ailleurs se répandre et emplir des espaces confinés. Un vent puissant (comme le sort de magicien de niveau 3 *rafale de vent)* peut diminuer de 75 % la durée d'un obscurcissement. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Peau d'Ecorce (Altération)

Sphère : Protection, Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un prêtre lance ce sort sur une créature, la peau de celle-ci devient aussi dure que de l'écorce, amenant sa Classe d'Armure de base à 6 moins une unité pour quatre niveaux du prêtre : CA 5 au niveau 4, CA 4 au niveau 8, etc. Ce sort ne fonctionne pas en conjonction avec une armure normale ou autres protections magiques. Les jets de protection lancés contre toutes les formes d'attaques — à l'exception de la magie — bénéficient d'un bonus de +1. Ce sort peut être placé par le prêtre sur lui-même ou sur la créature qu'il choisit de toucher.

Les composants matériels de ce sort sont le symbole saint du prêtre et une poignée d'écorce de chêne.



Piège de Feu (Abjuration, Evocation)
Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente jusqu'à décharge
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Objet touché
Jet de Protection : 1/2

Tout objet pouvant être fermé (livre, boîte, bouteille, coffre, malle, cercueil, porte, tiroir et ainsi de suite) peut être protégé par un *piège de feu*. Le sort est centré en un point choisi par le prêtre. L'objet ainsi piégé ne peut porter d'autre sort de fermeture ou de défense. Un *déblocage* n'affecte en aucune façon le piège de feu — dès que quelqu'un ouvre l'objet, le piège se décharge. Comme dans le cas de la plupart des pièges magiques, les voleurs n'ont que la moitié de leurs chances normales de le détecter. Une tentative de désamorçage manquée le déclenche immédiatement. Ce n'est pas le cas d'une *dissipation de la magie* manquée. Lorsque le piège se décharge, il se produit une explosion dans un rayon de cinq pieds autour du centre du sort. Toutes les créatures se trouvant dans cette zone doivent lancer des jets de protection contre les sorts. Les dégâts sont de 1d4 points plus 1 par niveau du prêtre — la moitié pour les créatures qui réussissent leur JP. Sous l'eau, cette défense n'inflige que la moitié des dégâts normaux et crée un grand nuage de vapeur. L'objet piégé n'est pas abîmé par l'explosion.

Le prêtre ayant lancé le sort peut utiliser l'objet piégé sans désagrément. C'est aussi le cas de toute créature pour laquelle le sort a été spécifiquement réglé au moment de son lancement (la méthode met généralement en oeuvre un mot de commande).

Pour placer le sort, le prêtre doit tracer les contours de la fermeture avec un morceau de charbon de bois et toucher le centre de l'effet. Le rendre inoffensif pour un individu particulier demande un cheveu ou autre partie similaire du corps de la personne concernée.

Les composants matériels sont des boules de houx.

Production de Flammes (Altération)
Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Une flamme brillante, dont l'intensité est égale à celle d'une torche, jaillit de la paume du prêtre lorsqu'il lance ce sort. Cette flamme magique brûle pendant deux rounds par niveau de son créateur. Elle ne lui fait aucun mal, mais est cependant chaude et peut bouter le feu à des matières inflammables (papier, étoffe, bois sec, huile, etc.). Le magicien peut lancer cette flamme comme un projectile, à une portée de 40 pas (ce qui est considéré comme une distance courte). La flamme explose au moment de l'impact, enflammant tous les matériaux combustibles dans un diamètre de trois pieds, puis s'éteint. Toute créature touchée par la flamme reçoit 1d4 + 1 points de dégâts et, en cas de combustion, doit passer un round à éteindre le feu, sous peine de recevoir des dégâts supplémentaires jusqu'à ce que ce soit chose faite — selon la décision du MD. Les coups manqués sont gérés comme dans le cas des projectiles à principe de grenades. Si la durée du sort n'est pas achevée, une nouvelle flamme apparait aussitôt dans la main du prêtre.

Celui-ci peut renvoyer la flamme magique au néant dès qu'il le désire, mais ce n'est pas le cas des incendies qu'elle a allumés. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Ralentissement du Poison
(Nécromancie)
Sphère : Soins
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est placé sur un individu empoisonné, il ralentit grandement les effets du venin — à condition d'être lancé avant que celui-ci n'ait réellement commencé ses ravages. (Cette période, appelée temps de réaction, est connue du MD). Bien que ce sort ne neutralise pas le venin, il l'empêche jusqu'à son expiration, de causer des dégâts substantiels à la victime, dans l'espoir que ce délai permette un traitement plus définitif.

Les composants matériels du *ralentissement du poison* sont le symbole saint du prêtre et une gousse d'ail, devant être écrasée et frottée sur la blessure (ou mangée si le poison a été ingéré).

Résistance au Feu/ Résistance au Froid
(Altération)
Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est placé par un prêtre sur une créature, le corps de celle-ci est endurci pour lui permettre de résister à la chaleur ou au froid — à l'option du lanceur. Elle bénéficie d'une immunité totale contre les conditions modérées (se tenir nu dans la neige ou plonger la main dans un feu ordinaire pour en retirer un objet). Il est aussi possible de résister en partie aux chaleurs ou aux froids intenses (que leur origine soit naturelle ou magique), comme des charbons ardents, une grande quantité d'huile enflammée, une *épée flamboyante,* des *tempêtes de feu,* des *boules de feu,* des *nuées de météores,* des *tempêtes de glace,* des *baguettes de gel* ou des souffles de dragons blancs. Dans tous ces cas, la température affecte cependant la créature. Celle-ci bénéficie d'un +3 sur ses jets de protection contre ces formes d'attaque et tous les dégâts reçus sont réduits de 50 %. Si le JP est réussi, la créature protégée reçoit le quart des dégâts normaux, la moitié s'il est manqué. La résistance au feu est efficace durant un round par niveau d'expérience du prêtre plaçant le sort.

Le composant matériel est une goutte de mercure.

Retirement (Altération)
Sphère : Protection
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre altère le passage du temps pour sa propre personne. Tandis que s'écoule un round pour les personnages non-affectés par le sort, il peut en passer deux plus un par niveau en contemplation. Un prêtre de niveau cinq peut donc ainsi se retirer pendant 7 rounds pour réfléchir à une question, tandis qu'un seul round s'écoulera pour les autres personnages. (Le MD doit donner au joueur une minute de temps réel par round de retirement, pour réfléchir à une certaine question ou à un certain problème. Aucune discussion avec les autres joueurs n'est permise). Il est à noter que, sous l'influence du *retirement*, le prêtre ne peut utiliser que les sorts suivants : tous les sorts de divination, de soins ou de guérison, ceux des deux dernières catégories ne pouvant être lancés que sur lui même. Le lancement de n'importe lequel de ces sorts, d'une autre manière — comme un *soins des blessures légères* posé sur un companion -, annule le *retirement.* De même, le prêtre retiré ne peut ni courir ni marcher, pas plus que devenir invisible ou entreprendre des actions autres que penser, lire, ou activités similaires. Il peut être affecté par les actions des autres, perdant tous bonus de bouclier ou de Dextérité. Toute attaque portée contre lui avec succès brise le sort.

Silence (Rayon de 15') (Altération)
Sphère : Garde
Portée : 120 pas
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Sphère de 15 pieds de rayon
Jet de Protection : Aucun

Ce sort instaure un silence complet dans la zone affectée. Tous les sons sont stoppés, toute conversation impossible, les sorts ne peuvent être lancés (du moins ceux qui possèdent une composante verbale, si cette règle optionnelle est utilisée), et aucun bruit, quel qu'il soit, ne pénètre dans la zone ni n'en émane. L'effet peut être lancé dans l'air ou sur un objet mais demeure stationnaire, à moins d'être posé sur un objet ou une créature mobile. Le sort se prolonge durant 2 rounds par niveau d'expérience du prêtre. Si



le sort est placé sur une créature, il émane désormais d'elle et l'accompagne dans ses déplacements. Une créature non-consentante bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. En cas de réussite, le sort est centré à environ un pied en arrière, par rapport à la position qu'elle occupe au moment de l'incantation. Ce sort est une défense efficace contre les attaques basées sur le son, telles que le chant des harpies, une *trompe de la destruction*, etc.

Vouivre de Garde (Evocation)

Sphère : Garde
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 8 heures ou jusqu'à déclenchement
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Sphère de 10 pieds de rayon
Jet de Protection : Ann.

Ce sort est ainsi nommé à cause de la brume immatérielle que fait surgir son incantation, qui adopte vaguement la forme d'une vouivre. Il est typiquement utilisé pour protéger une zone des intrusions. Toute créature s'approchant à moins de 10 pieds de la zone gardée peut être affectée par la " vouivre ". Elle doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine de demeurer paralysée pendant un round par niveau du lanceur. La réussite du JP indique que la créature a été manquée par l'attaque de la vouivre-fantôme ; le sort reste néanmoins en place. Dès qu'une victime est frappée par la vouivre, la paralysie s'instaure et la magie du sort se dissipe. La vouivre-fantôme se dissipe également si elle n'a frappé aucun intrus au bout de huit heures. Toute créature s'approchant de l'espace gardé par une vouivre-fantôme a une chance de détecter celle-ci avant de se trouver assez près pour être attaquée. Cette chance de détection est de 90 % en pleine lumière, de 30 % dans des conditions crépusculaires et de 0 % dans l'obscurité.

Le composant matériel est le symbole saint du prêtre.



Sorts de Niveau 3

Animation des Morts (Nécromancie)

Sphère : Nécromantique
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée les plus faibles des monstres morts-vivants, squelettes ou zombis, généralement à partir d'ossements ou de cadavres humains, demi-humains ou humanoïdes. Ces restes s'animent et obéissent aux ordres verbaux de leur créateur, quel qu'ait pu être leur mode de communication lorsqu'ils vivaient. Les squelettes et zombis peuvent suivre le prêtre, ou demeurer dans une zone et attaquer toute créature (ou un certain type de créatures) y pénétrant, etc. Les morts-vivants demeurent animés jusqu'à ce qu'ils soient détruits en combat ou par répulsion ; la magie ne peut être dissipée.

Le prêtre peut animer un squelette ou un zombi pour chaque niveau d'expérience qu'il possède. Si les créatures animées ont un nombre de Dés de Vie supérieur à 1+, c'est celui-ci qui détermine leur effectif. Les squelettes possèdent les Dés de Vie de la créature originale, les zombis 1 de plus. Ainsi un prêtre de niveau 12 pourrait-il animer 12 squelettes de nains (ou 6 zombis), quatre gnolls zombis ou un unique géant du feu zombi. Il est à noter que cette règle se base sur la norme de Dés de Vie raciale standard ; un aventurier de haut niveau serait animé en tant que squelette ou zombie à 1 ou 2 Dés de Vie, dépourvu de toute capacité de classe ou de race. Le prêtre peut aussi, s'il le désire, animer deux squelettes de petits animaux (1-1 Dé de Vie ou moins) par niveau d'expérience.

Les composants matériels de ce sort sont une goutte de sang, un morceau de chair du type de créature devant être animée et une pincée de poudre d'os ou un éclat d'os. Lancer ce sort n'est pas un acte bon et seuls les prêtres maléfiques l'utilisent fréquemment.

Appel de la Foudre (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Rayon de 360 pieds
Jet de Protection : 1/2

Pour lancer ce sort, il est nécessaire qu'une perturbation climatique quelconque soit en place alentour – une averse, des nuages et du vent, des conditions chaudes et nuageuses, voire une tornade (y compris le tourbillon formé par un djinn ou un élémental de 7 Dés de Vie ou plus). Le prêtre peut alors faire s'abattre des éclairs, à raison de 1 par tour. Il n'a nul besoin d'appeler la foudre immédiatement – il lui est possible d'accomplir d'autres actions et même de lancer d'autres sorts ; chaque fois qu'un éclair est appelé, le prêtre doit cependant demeurer immobile et se concentrer pendant un round complet. Le sort a une durée d'un tour par niveau du prêtre. Chaque éclair inflige 2d8 points de dégâts électriques, plus 1d8 points par niveau. Un prêtre de niveau 8 pourrait donc créer un éclair de 6d8 (2d8 + 4d8).

L'éclair frappe verticalement, à l'endroit que lui spécifie le prêtre, jusqu'à un maximum de 360 pas. Toute créature se trouvant dans un rayon de 10 pieds du passage ou du point d'impact de la foudre reçoit la totalité des dégâts, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts – auquel cas les dégâts sont réduits de moitié.

Puisqu'il nécessite une tempête ou équivalent, ce sort ne peut être utilisé qu'en plein air. Il ne fonctionne pas sous la surface du sol ni sous l'eau.

Arbre (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 6 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut prendre la forme soit d'un arbuste ou d'un petit arbre vivant, soit d'un grand tronc d'arbre mort n'ayant plus que quelques branches. Bien que l'examen le plus attentif ne puisse révéler que ce végétal est en fait une personne – il s'agit véritablement d'un arbuste ou d'un arbre pour tous les tests normaux -, le prêtre peut observer tout ce qui se déroule autour de lui, comme s'il était sous sa forme normale. La Classe d'Armure et les points de vie du végétal sont ceux du prêtre. Celui-ci peut annuler le sort à tout moment, reprenant sa forme normale, et se trouvant apte à accomplir n'importe quelle action lui étant normalement possible (y compris lancer des sorts). Il est à noter que les vêtements du prêtre et l'équipement qu'il porte se transforment avec lui.

Les composants matériels sont le symbole saint du prêtre et une brindille provenant d'un arbre.

Clair d'Etoiles

(Evocation, Illusion/Fantasme)

Sphère : Soleil
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Carré de 10 pieds de côté/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre d'illuminer faiblement une zone, comme si celle-ci était exposée à un ciel nocturne étoilé. Quelle que soit la hauteur de la zone sur laquelle le sort est lancé, celle qui se trouve immédiatement en dessous est illuminée par les étoiles. Les distances de vision sont les mêmes qu'au cours



d'une claire nuit de pleine lune — mouvements remarqués à 100 pas, créatures immobiles vues à 50 pas, identifications d'ordre général à 30 pas, reconnaissance à 10 pas. Le sort crée des ombres et n'a aucun effet sur l'infravision. La zone d'effet semble réellement être un ciel nocturne, mais refuser de croire à l'illusion permet seulement de remarquer que les " étoiles " sont en fait des lumières évoquées. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Les composants matériels sont plusieurs tiges d'Amaryllis (notamment de l'Hypoxis) et quelques boules de houx.

Collet (Enchantement/Charme)

Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente jusqu'à déclenchement
Temps d'Incantation : 3 rounds
Zone d'Effet : Cercle de 2' de diamètre + 1/6' par niveau du lanceur
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet de fabriquer un collet indétectable à 90 % sans aide magique. Il peut être fait de toute tige suffisament souple, lanière ou corde. Lorsque le *collet* est lancé sur ledit objet, celui-ci se fond dans son environnement. L'une de ses extrémités forme une boucle pouvant se resserrer autour d'un ou plusieurs membres de toute créature pénétrant en son cercle (il est ainsi possible de prendre la tête d'un ver ou d'un serpent).

Si un arbre souple et puissant se trouve à proximité, le collet peut y être attaché. La magie fait plier l'arbre, qui se redresse lorsque la boucle se ferme, infligeant 1d6 points de dégâts à la créature piégée et la soulevant du sol par son membre prisonnier (ou l'étranglant si c'est la tête/le cou qui a déclenché le collet). Si un tel arbre n'est pas disponible, la corde se resserre sur le(les) membre(s) puis s'enroule autour du corps entier de la créature, ne lui causant aucun dégâts mais l'immobilisant totalement. Sous l'eau, la corde retourne en ondulant à son point d'ancrage. Le collet est magique, aussi pendant une heure n'est-il brisable que par une Force de géant des nuages (23) ou plus ; chaque heure subséquente verra sa résistance diminuer, ce qui le rend chaque fois plus facile à briser d'un point — 22 au bout de deux heures, 21 au bout de trois — jusqu'à ce que six heures complètes se soient écoulées. A ce moment, une de Force 18 suffira à briser les liens. Au bout de 12 heures, le matériau du *collet* perd ses propriétés magiques et la boucle s'ouvre, libérant son prisonnier. Le collet peut être tranché par n'importe quelle arme magique ou par toute arme tranchante manié avec un bonus d'attaque d'au moins +2 (par exemple un bonus de Force).

Le prêtre doit disposer d'une peau de serpent et d'une fibre musculaire venant d'un animal puissant, qu'il lui faudra intégrer à l'objet dont il désire faire un *collet*. Sinon, il n'a besoin que de son symbole sacré.

Communication avec les Morts (Nécromancie)

Sphère : Divination
Portée : 1
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Spécial

Grâce à ce sort, le prêtre peut poser plusieurs questions à une créature morte au sein d'une période donnée, et recevoir des réponses correspondant aux connaissances de l'interrogé. Bien entendu, le prêtre doit connaître la langue que parlait la créature avant sa mort. La date de cette dernière est un facteur important, seuls les prêtres de très haut niveau pouvant communiquer avec les morts de longue date. Le nombre de questions pouvant être posées et le temps leur étant imparti dépendent eux aussi du niveau du prêtre. Même si le sort est lancé avec succès, les créatures interrogées se montrent aussi évasives que possible. Les morts donnent des réponses extrêmement brèves et limitées, souvent cryptiques, et prennent en général les questions littéralement. De plus, leurs connaissances sont le plus souvent limitées à celles qu'elles possédaient durant leur vie.

Une créature morte possédant un alignement différent ou plus de Dés de vie que le prêtre bénéficie d'un jet de protection contre les sorts. Tout mort qui réussit son JP peut refuser de répondre aux questions, ce qui met fin au sort. Si le MD le désire, le lancement de ce sort sur une créature donnée peut être limité à une fois par semaine.

Le prêtre doit posséder un symbole saint et faire brûler de l'encens afin de lancer ce sort sur le cadavre, entier ou non. Les restes de la créature contactée ne sont pas détruits. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Niveau d'Expérience du Prêtre	Temps Maximum Depuis la Mort	Temps d'interrogatoire	Nombre de Questions
7 et moins	1 semaine	1 round	2
7-8	1 mois	3 rounds	3
9-12	1 an	1 tour	4
13-15	10 ans	2 tours	5
16-20	100 ans	3 tours	6
21 et plus	1.000 ans	1 heure	7

Conjuration d'Insectes (Conjuration)

Sphère : Animale
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Ce sort attire un nuage ou un essaim d'insectes normaux qui attaquent les ennemis du prêtre. Ce sont des insectes volants dans 70 % des cas, et des insectes rampants le reste du temps. Les types d'insectes exacts sont abeilles, taons, frelons ou guêpes, pour les insectes volants, et fourmis ou scarabées pour les insectes rampants. Le nuage d'insectes volants ou l'essaim d'insectes rampants apparait après le lancement du sort. Il se rassemble à l'endroit choisi par le prêtre, dans la limite de la portée du sort, et attaque toute créature que le conjurateur lui désigne.

La créature attaquée reçoit 2 points de dégâts si elle se consacre totalement à se protéger des insectes pendant la période d'attaque, 4 points de dégâts par round dans le cas contraire. Si les insectes sont ignorés, la victime se bat avec une pénalité de -2 sur ses tirages d'attaque et de +2 sur sa Classe d'Armure. Si elle tente de lancer un sort, il est nécessaire de faire un tirage d'initiative pour savoir si les dégâts causés par les insectes se produisent avant que ledit sort ne fasse effet. Si c'est le cas, la concentration de la victime est brisée et le sort gâché.

Les insectes se dispersent, mettant fin au sort, si la victime pénètre dans une zone d'épaisse fumée ou de flammes ardentes. Il est de plus possible de se débarraser de l'essaim en plongeant dans un volume d'eau suffisant. Si on les évite, les insectes conjurés peuvent être envoyés sur un autre adversaire, mais il s'écoulera au moins un round entre le moment où ils quitteront leur première victime pour et celui où ils s'attaqueront à la seconde. Les insectes rampants parcourent environ 10 pieds par round (vitesse maximum sur terrain régulier) et les insectes volants 60 pieds. Pour maintenir la présence de l'essaim, le prêtre doit se concentrer. S'il bouge ou est dérangé, la magie se dissipe.

Dans des situations souterraines, il est possible de conjurer 1d4 fourmis géantes grâce à ce sort, mais à moins qu'un nid de ces animaux ne se trouve à proximité, la probabilité de réussite n'est que 30 %. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Les matériaux nécessaires sont le symbole saint du prêtre, un pétale de fleur et un peu de boue ou d'argile humide.

Création de Nourriture et d'Eau (Altération)

Sphère : Création
Portée : 10 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 pied cubique/niveau
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre fait apparaître de la nourriture et de l'eau. Quoique assez fade, la nourriture ainsi créée est très nourrissante : chaque pied cubique permet de nourrir trois créatures de taille humaine ou une créature de taille chevaline pour une



journée. Au bout de 24 heures, la nourriture se gâte et devient immangeable, bien qu'il soit possible de lui rendre ses qualités pour une seconde période de 24 heures en lançant une *purification de la nourriture et de la boisson.* L'eau créée est identique à celle que produit le sort de niveau 1 *création d'eau.* Il est possible de créer un pied cubique de nourriture ou d'eau par niveau. Un prêtre de niveau 2 pourrait donc créer un pied cubique de nourriture et un pied cubique d'eau.

Croissance d'Epines

(Altération, Enchantement)

Sphère : Végétale
Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 3d4 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Carré de 10 pieds de côté/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort peut être utilisé à n'importe quel endroit où l'on peut trouver un type quelconque de vie végétale, de taille ou de densité modérée. La végétation qui couvre le sol, ainsi que les racines se trouvant dans la zone, deviennent très dures et hérissées de pointes. Ainsi, bien qu'elle semble inchangée, la zone se comporte comme si elle était jonchée de clous à quatre pointes. Dans les zones de terre nue, racines et radicelles se comportent de la même manière. La victime reçoit 2d4 points de dégâts caque fois qu'elle se déplace de 10 pieds au sein de la zone. Elle doit également lancer un jet de protection contre les sorts. En cas d'échec, sa vitesse de déplacement est réduite au tiers de sa valeur actuelle (mais ne peut cependant être inférieure à 1). Cette pénalité s'applique pendant 24 heures, après quoi la vitesse de déplacement normale est recouvrée.

Sans l'aide d'un sort tel que vision véritable, d'autres aides magiques ou de modes de détection divers (tels qu'une *détection des pièges* ou une *détection des collets* et des *fosses*) la zone affectée par la *croissance d'épines* semble parfaitement normale jusqu'à ce qu'une victime y pénètre et reçoive des dégâts. Même alors, la créature ne peut déterminer les dimensions de la zone dangereuse sans utiliser un mode de détection magique quelconque.

Les composants de ce sort sont le symbole saint du prêtre et soit sept épines acérées, soit sept brindilles taillées en pointe.

Croissance Végétale (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 160 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Ce sort permet au prêtre de choisir entre deux utilisations différentes. La première fait pousser et s'enchevêtrer de la végétation normale, jusqu'à former une barrière ou une jungle que des créatures ne pourront franchir qu'en s'ouvrant un chemin — par la force ou grâce à des outils tranchants — à une vitesse de déplacement de 10 pieds par round (ou 20 pieds pour les créatures plus grandes que l'homme). Il est à noter que pour que ce sort fasse effet, la zone doit être pourvue de buissons et d'arbres. Bosquets, buissons, plantes rampantes, lianes, racines, arbustes, chardons, épines, arbres et herbes forment alors une barrière, dévorant littéralement la zone d'effet. Celle-ci est un carré de 20 pieds de côté par niveau d'expérience, utilisé pour créer toute figure carrée ou rectangulaire que choisit le prêtre lorsqu'il lance le sort. Ainsi un prêtre de niveau 8 pourrait-il créer une zone maximum de 160'x160', 320'x80', 640'x40', 1280'x20', etc. Les effets du sort persistent dans la zone jusqu'à ce qu'ils soient détruits par la taille, le feu ou des moyens magiques tels que *dissipation de la magie.*

La seconde utilisation du sort affecte une zone carrée de 1,5 km de côté. le MD lance en secret un jet de protection (basé sur le niveau du prêtre) pour savoir si le sort fait effet. En cas de succès, il rend les plantes plus fortes, plus résistantes et plus productives, augmentant les récoltes de 20-50 % (1d4+1 x 10 %) pour une saison de croissance normale. Le sort n'empêche aucun désastre naturel tels que sécheresses, inondations, incendies ou insectes, mais même en ce cas, les plantes survivent mieux aux fléaux qu'on ne pourrait s'y attendre. Cet effet ne se prolonge que pendant un cycle vital d'une saison, la " mort " en hiver marquant la fin d'un cycle vital, même pour les arbres les plus vigoureux. Dans de nombreuses communautés agricoles, ce sort est lancé au moment du plantage, tandis que se déroulent les fêtes du printemps.

Délivrance de la Malédiction

(Abjuration)
Réversible

Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre peut généralement annuler une malédiction posée sur un objet ou une personne, ou ayant la forme d'un envoi ou d'une présence maléfique indésirable. Il est à noter que la *délivrance de la malédiction* n'annule pas la malédiction posée sur une armure, une arme ou un bouclier — par exemple — mais qu'elle permet généralement à la personne affligée de l'objet de s'en débarrasser. Il est possible que certaines malédictions ne soient pas sensibles à ce sort, ou ne le soient que si le prêtre est d'un certain niveau. Un prêtre de niveau 12 ou plus peut soigner la lycanthropie en lançant ce sort sur la forme animale. La créature-garou bénéficie d'un jet de protection contre les sorts : en cas de réussite, le sort est gâché et le prêtre doit franchir un niveau avant de pouvoir à nouveau expérimenter ce remède sur la créature.

L'inverse de ce sort n'est pas permanent. La *malédiction* dure pendant un tour par niveau d'expérience du prêtre la lançant. Elle peut avoir l'un des effets suivants (lancer un dé de pourcentage) : dans 50 % des cas, elle amène à 3 l'une des caractéristiques du personnage (que le MD détermine au hasard), dans 25 % des cas, elle frappe d'une pénalité de -4 les tirages d'attaque et les jets de protection de la victime. Et dans 25 % des cas, elle crée une chance de 50 % pour que la victime lâche ce qu'elle tient en main (ou n'a aucun effet, si ladite victime n'utilise pas d'outils). Le tirage doit s'effectuer à chaque round.

Il est possible à un prêtre d'imaginer sa propre *malédiction*, qui doit avoir une puissance semblable à celle des exemples ci-dessus. Consultez votre MD. Le sujet d'une *malédiction* doit être touché. Si c'est le cas, il bénéficie encore d'un jet de protection contre les sorts : en cas de succès, l'effet est annulé. *La malédiction* ne peut être dissipée.

Dissipation de la Magie (Abjuration)

Sphère : Protection
Portée : 60 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Cube de 30 pieds d'arête ou 1 objet
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un prêtre lance ce sort, il a une chance de neutraliser ou d'annuler la magie avec laquelle l'effet entre en contact, comme suit :

Tout d'abord, il a une chance d'annuler sorts et effets similaires (notamment effets des objets et capacités magiques innées) produits par créatures ou objets. Il peut de plus faire échouer le lancement des mêmes effets, se déroulant dans la zone au moment où le sort est jeté. Enfin, il lui est possible de détruire des potions magiques (lesquelles sont en cette matière considérées comme enchantées au niveau 12).

Il est nécessaire de faire un tirage pour chaque effet et potion se trouvant dans la zone, afin de déterminer s'il ou elle est dissipé(e). Le prêtre peut toujours dissiper sa propre magie ; le pourcentage de chances dépend sinon de la différence en niveaux existant entre lui et le créateur de l'effet magique. Le nombre de base nécessaire pour une dissipation réussie est de 11 ou plus sur 1d20. Si le prêtre est de plus haut niveau que le créateur de l'effet à dissiper, la différence est *soustraite* de ce nombre de base. Si c'est l'inverse, elle y est *ajoutée.* Un résultat de 20 est toujours un succès, un résultat de 1 toujours un échec. Si le prêtre possède 10 niveaux de plus que le créateur de la magie qu'il cherche à dissiper, seul un 1 peut donc empêcher la dissipation.

Celle-ci peut aussi affecter un objet enchanté (comme un scroll,



Résumé des Effets de la Dissipation

Source de l'Effet	Résiste comme	Résultat de la dissipation
Le prêtre	non-applicable	Dissipation automatique
Autre lanceur de sort/ Capacité innée	Niveau/DV de l'autre lanceur	Effet annulé
Baguette	6e niveau	Effet annulé
Bâton	8e niveau	Effet annulé
Potion	12e niveau	Potion détruite
Autre objet magique	12e sauf exception	*
Relique	Choix du MD	Choix du MD

* Effet annulé ; si la dissipation est lancée sur l'objet, celui-ci devient inopérant pour 1d4 rounds.

un anneau, une baguette, un bâtonnet, un bâton, une arme, un bouclier, une armure ou un objet divers) si elle est lancée directement sur lui. Ceci le rend inopérant pendant 1d4 rounds. Tout objet possédé ou porté par une créature bénéficie du jet de protection de celle-ci contre cet effet ; sinon il est désactivé automatiquement. Une interface dimensionnelle (telle qu'un *sac de contenance*) rendue inopérante est temporairement fermée. Il est à noter que les propriétés physiques de l'objet demeurent inchangées : une épée magique inopérante reste une épée.

Les reliques ne sont pas sujettes à ce sort, mais certains de leurs effets pourront l'être, à l'option du MD.

Il est à noter qu'en cas de réussite, ce sort relâchera les créatures charmées ou pareillement contrôlées. Certains sorts ou effets ne peuvent être dissipés : la chose est précisée dans leur propre description.

Façonnage de la Pierre (Altération)

Sphère : Elémentaire (Terre)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Cube de 3' d'arête plus cube de 1' d'arête/niveau
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut faire adopter à un bloc de pierre existant la forme qui lui convient. Il est par exemple possible de fabriquer une arme de pierre, de façonner une trappe ou de sculpter une idole grossière. De la même façon, le prêtre peut transformer une porte en pierre — par exemple pour échapper à la captivité —, à condition que le volume de pierre mis en jeu s'inscrive dans les limites de la zone d'effet. Bien qu'il soit possible de créer ainsi des coffres ou des portes de pierre, la finition n'est guère soignée. Si l'objet créé dispose de portions mobiles, il existe 30 % de chances pour que celles-ci ne fonctionnent pas.

Le composant matériel est de l'argile douce devant être modelée pour adopter grossièrement la forme de l'objet désiré, puis amenée en contact avec la pierre quand le sort est lancé.

Fusion dans la Pierre (Altération)

Sphère : Elémentaire (Terre)
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 8 rounds + 1d8 rounds
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de fondre son corps et ses possessions en un unique bloc de pierre. Celui-ci doit être suffisament grand pour le contenir, dans les trois dimensions. Lorsque l'incantation est achevée, le prêtre et un maximum de 100 livres de matière non-vivante se fondent dans la pierre. Si l'une ou l'autre des conditions n'est pas remplie, le sort est gâché.

Une fois dans la pierre, le prêtre garde un contact ténu avec la face du bloc au travers de laquelle s'est faite la fusion. Il demeure conscient du passage du temps. Rien de ce qui se produit en dehors de la pierre ne peut cependant être vu, ni entendu. Les dégâts physiques mineurs infligés à la pierre ne blessent pas le prêtre, mais une destruction partielle du bloc — le rendant trop petit pour contenir l'individu — provoque son éjection. Il reçoit alors 4d8 points de dégâts. La destruction totale de la pierre éjecte le prêtre et le tue immédiatement, à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les sorts.

La magie dure 1d8 + 8 rounds, la portion variable étant déterminée secrètement par le MD. A tout moment précédant l'expiration du sort, le prêtre peut sortir de la pierre, traversant la face utilisée pour y entrer. S'il se trouve toujours dans le bloc au moment où le sort expire — ou si celui-ci est dissipé avant qu'il ne sorte -, il est violemment éjecté et reçoit 4d8 points de dégâts.

Les sorts suivants blessent le prêtre, s'ils sont lancés sur la pierre qu'il occupe : *transformation de la pierre en chair* éjecte le prêtre et lui inflige 4d8 points de dégâts ; *façonnage de la pierre* cause 4d4 points de dégâts mais n'éjecte pas le prêtre ; *transmutation de la pierre* en boue l'éjecte et le tue instantanément, à moins qu'il ne réussisse un jet de protection contre les sorts ; passe-murailles éjecte le prêtre sans lui causer de dégâts.

Glyphe de Garde (Abjuration, Evocation)

Sphère : Garde
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente jusqu'à décharge
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Un glyphe de garde est une puissante inscription magique, tracée pour empêcher les créatures hostiles ou non-autorisées de passer, d'entrer ou d'ouvrir. Il peut être utilisé pour garder un petit pont, défendre une entrée, ou piéger un coffre ou une boîte.

Le prêtre doit préciser les conditions de la défense : typiquement, toute créature violant la zone gardée sans prononcer le nom du glyphe est sujette à la magie que contient celui-ci. Un jet de protection contre les sorts réussi permet à la créature d'échapper aux effets du sort. Les glyphes peuvent être programmés en fonction de caractéristiques physiques tels que types de créatures, tailles ou poids. Ils peuvent aussi réagir au bien ou au mal, ou laisser passer les fidèles de la religion du prêtre. On ne peut relier leur fonctionnement à classes, Dés de Vie ou niveaux. Il est impossible de lancer plusieurs glyphes sur la même zone — bien que si un meuble comporte trois tiroirs, chacun peut être gardé séparément.

Lorsque le sort est lancé, le prêtre trace un motif intriqué de pâles lignes lumineuses autour du sceau de garde. Il est nécessaire de passer un round à tracer ces lignes de défense pour chaque zone de cinq pieds carrés à protéger. Le prêtre peut affecter une zone égale à un carré dont les côtés sont égaux à son niveau, en pieds. Le glyphe peut adopter n'importe quelle forme, dans les limites de la surface totale permise. ainsi, un prêtre de niveau 6 pourrait-il placer un glyphe sur une surface de 6' x 6', en faire un rectangle de 4'x9', une bande de 2'x18' ou un simple ruban de 1'x36'. Lorsque l'incantation est achevée, le glyphe et les lignes de défense deviennent invisibles.

Le prêtre trace le glyphe avec de l'encens lequel, si la zone d'effet dépasse 50 pieds carrés, doit être saupoudré de poudre de diamant (valant au moins 2.000 po).

Les glyphes typiques transmettent une décharge causant 1d4 points de dégâts d'électricité par niveau du prêtre, explosent pour causer une quantité égale de dégâts du feu, paralysent, aveuglent, assourdissent, et ainsi de suite. Le MD peut autoriser l'utilisation de tout sort de prêtre offensif pour un glyphe, à condition que le prêtre soit d'un niveau suffisant pour le lancer. Un jet de protection réussi réduit les dégâts de moitié ou les annule, selon le type de glyphe employé. Les glyphes ne peuvent être ni affectés ni déclenchés par les moyens de sondage physiques ou magiques, mais il est possible de les dissiper par magie. De plus, les voleurs de haut niveau utilisant le talent leur permettant de trouver/désamorcer des pièges peuvent les mettre hors-service.



Le MD peut décider que les glyphes dont dispose un prêtre dépendent de sa religion. Il pourra en créer de nouveaux, en se conformant aux règles de la recherche magique.

Guérison de la Cécité et de la Surdité

(Abjuration)
Réversible
Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Spécial

En touchant la créature affligée, le prêtre employant le sort peut guérir de façon permanente certaines formes de cécité et de surdité. Ce sort ne peut rendre, ni réparer, des organes visuels ou auditifs endommagés par blessure ou maladie.

Son inverse, *cécicé ou surdité*, exige de toucher (de réussir un tirage d'attaque sur) la victime. Si celle-ci réussit son jet de protection, l'effet est annulé. Si elle le manque,elle se trouve affligée d'une cécité ou d'une surdité magique ne lui causant aucun dégâts.

Un créature assourdie souffre d'une pénalité de -1 sur ses tirages de surprise, de +1 sur ses tirages d'initiative, d'une chance d'échec de 20 % pour tous les sorts ayant une composante verbale, et ne peut réagir à ce qu'elle voit ou sent. Une créature aveuglée souffre d'une pénalité de -4 sur ses tirages d'attaque, de +4 sur sa Classe d'Armure et de +2 sur ses tirages d'initiative.

Guérison des Maladies (Abjuration)

Réversible
Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de guérir la plupart des maladies, en imposant les mains au malade. Par la suite, l'affliction disparaît rapidement, ce qui remet sa victime en pleine forme au bout d'une période allant de 1 tour à 10 jours — selon le type de la maladie et son état d'avancement au moment de la guérison (le MD doit juger de ces conditions). Le sort est également efficace contre les monstres parasitaires tels que limons verts, vers putrides, et autres. Lorsqu'il est lancé par un prêtre de niveau 12 ou plus, moins de trois jours après l'infection, ce sort guérit la lycanthropie. Il est à noter qu'il n'empêche pas son bénéficiaire de rattraper la même maladie s'il y est à nouveau exposé.

L'inverse est le sort de *contamination*. Pour qu'il soit efficace, le prêtre doit toucher sa victime, laquelle bénéficie alors d'un jet de protection contre les sorts. C'est le prêtre qui décide de la sévérité du mal — débilitant ou fatal. Les composantes exactes de la maladie sont déterminées par le MD, mais les exemples suivants sont typiques :

*DEBILITANT — La maladie se manifeste au bout de 1d6 tours, après quoi la créature perd 1 point de Force par heure jusqu'à ce que son score soit réduit à 2 ou moins — ce qui le rend très faible et virtuellement sans défense. Les créatures ne possédant pas de score de Force perdent 10 % de leurs points de vie par round, jusqu'à un minimum de 10 % du score original. Si la maladie affecte aussi les points de vie, utilisez la pénalité la plus sévère. La guérison demande une période de 1d3 semaines.

*FATAL : cette atroce maladie prend effet instantanément. Les créatures infectées ne peuvent plus bénéficier des sorts de *soins des blessures ;* leurs blessures ne se referment de plus qu'à 10 % de la vitesse naturelle. La maladie est fatale en 1d6 mois et ne peut être soignée que par des moyens magiques. Chaque mois de sa progression fait perdre 2 points de Charisme à la victime, de manière permanente.

La maladie ainsi infligée peut être soignée par une *guérison des maladies.* Il est impossible de causer la lycanthropie à l'aide de ce sort.

Guérison de la Paralysie (Abjuration)

Sphère : Protection
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : 1d4 créatures dans un cube de 20' d'arête
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut libérer une ou plusieurs créatures des effets de n'importe quelle paralysie ou effet magique cousin (comme le contact avec une goule ou un sort de *lenteur* ou *d'immobilisation*). S'il est lancé sur une créature, la paralysie est annulée. S'il y a deux bénéficiaires, chacun peut lancer un nouveau jet de protection contre l'effet qui l'afflige, avec un bonus de +4. Si les bénéficiaires sont trois ou quatre, ce bonus n'est plus que de +2. Il ne doit exister aucune barrière physique ou magique entre le prêtre et les créatures devant être affectées — faute de quoi le sort est gâché.

Immobilisation des Animaux

(Enchantement/Charme)
Sphère : Animale
Portée : 80 pas
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : 1-4 animaux dans un cube de 40 pieds d'arête
Jet de Protection : Ann.

Grâce à ce sort, le prêtre immobilise de un à quatre animaux. Ce vocable inclut mammifères, oiseaux ou reptiles normaux ou géants, mais non les monstres tels que centaures, gorgones, harpies, nagas, etc. Singes, ours, crocodiles, chiens, aigles, renards, castors géants et animaux similaires sont sujets à ce sort. L'immobilisation dure deux rounds par niveau du prêtre. C'est celui-ci qui décide du nombre d'animaux devant être affecté, mais plus celui-ci est grand, meilleures sont les chances des animaux de réussir leur jet de protection contre le sort. Chaque animal bénéficie d'un JP. S'il n'y a qu'une seule victime, ce tirage s'effectue avec une pénalité de -4. Si les victimes sont deux, chacune souffre d'une pénalité de -2 sur son JP ; trois victimes souffriront d'une pénalité de -1 et quatre lanceront des jets de protection normaux.

Un poids total de 400 livres (100 livres pour les non-mammifères) par animal et par niveau du prêtre peut être affecté — un prêtre de niveau 8 peut donc affecter jusqu'à quatre mammifères pesant chacun 3.200 livres, ou un nombre égal d'autres animaux, tels qu'oiseaux ou reptiles, pesant chacun un maximum de 800 livres.

Localisation d'un Objet (Divination)

Réversible
Sphère : Divination
Portée : 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 8 heures
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 objet
Jet de Protection : Aucun

Ce sort aide à localiser un objet connu ou familier. Le prêtre le lance, pivote lentement sur lui-même, et reçoit une impulsion lorsqu'il fait face à la direction dans laquelle se trouve l'objet — à condition que celui-ci soit à portée, soit 90 pas pour un prêtre de niveau 3, 100 pas au niveau 4, etc. Ce sort localise des objets tels que vêtement, bijou, meuble, outil, arme, voire échelle ou escalier. Une fois que le prêtre a inscrit dans son esprit l'objet cherché, le sort ne peut plus en localiser d'autre. Tenter de retrouver un objet spécifique, tel que la couronne d'un roi, requiert une image mentale précise. Si celle-ci n'est pas assez proche de la réalité, le sort ne fonctionne pas. En bref les objets uniques ne peuvent être découverts que s'ils sont bien connus du prêtre. L'effet de ce sort est bloqué par le plomb.

L'incantation exige l'utilisation d'un morceau de magnétite.

L'inverse, *dissimulation d'un objet*, permet d'empêcher la localisation d'un objet par sort, boule de cristal ou moyen similaire pendant huit heures. le prêtre doit toucher l'objet à dissimuler.

Aucune application de ce sort n'affecte les créatures vivantes.

Lumière Continuelle (Altération)

Réversible
Sphère : Soleil
Portée : 120 pas
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Globe de 60 pieds de rayon
Jet de Protection : Spécial

Cet effet est semblable à celui du sort de lumière, à ceci-près qu'il est aussi intense



que la lumière du jour et qu'il demeure en place jusqu'à ce qu'il soit annulé par des ténèbres magiques ou une dissipation de la magie. Comme lumière, il peut être lancé dans l'air, sur un objet ou une créature. Dans ce dernier cas, si ladite créature réussit son jet de protection contre les sorts, la lumière continuelle se centre sur un point situé à environ un pied derrière elle (un JP manqué signifie que la lumière est centrée sur la créature et qu'elle se déplace avec elle). Il est à noter que ce sort peut aussi aveugler une créature s'il est lancé avec succès sur ses organes visuels. Si la cible est un objet que l'on place ensuite dans un environnement imperméable à la lumière, les effets sont bloqués jusqu'à ce que la barrière soit retirée.

Une lumière continuelle amenée dans une zone de ténèbres magiques (ou vice versa) neutralise celles-ci, si bien que les conditions de luminosité naturelles de l'endroit prévalent au sein du chevauchement des deux zones d'effet. Lancer un sort de *lumière continuelle* directement sur des ténèbres magiques similaires ou moins puissantes annule les deux effets.

Ce sort finit par consumer le matériau sur lequel il est lancé, mais ce processus est bien plus long que la durée d'une campagne typique. Des matériaux extrémement durs et chers pourront durer des centaines, voire des milliers d'années.

Le sort inverse, *ténèbres continuelles*, impose une totale absence de lumière semblable à celle que produit le sort *ténèbres*, mais dont la zone d'effet et la durée sont plus importantes.

Marche sur les Eaux (Altération)

Sphère : Elémentaire (Eau)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut donner à une ou plusieurs créatures le pouvoir de marcher sur toute surface liquide comme s'il s'agissait de terre ferme : ceci comprend la boue, les sables mouvants, l'huile, l'eau courante et la neige. Les pieds du bénéficiaire ne touchent pas la surface mais des dépressions ovales, de la pointure correspondante, profondes de deux pouces, s'impriment dans la boue ou la neige. La vitesse de déplacement du bénéficiaire demeure normale. Si le sort est lancé sous l'eau, son bénéficaire est attiré vers la surface.

Le prêtre peut affecter une créature supplémentaire par niveau qu'il possède au-dessus du minimum requis pour lancer le sort (niveau 5).

Les composants matériels sont un morceau de liège et le symbole saint du prêtre.

Mort Simulée (Nécromancie)

Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1/2
Zone d'Effet : Personne touchée
Jet de Protection : Aucun

A l'aide de ce sort, le prêtre ou toute autre créature consentante peut être placée en un état cataleptique apparemment similaire à la mort. Bien que la personne affectée sente, entende et sache ce qui se produit autour d'elle, elle n'a plus aucun sens de la vue ni du toucher. Aussi les blessures ou les coups ne sont-ils pas ressentis, aucune réaction ne se produit et les dégâts reçus sont divisés de moitié. De plus, la paralysie, le poison et l'absorption d'énergie n'affectent pas une personne se trouvant sous l'influence de ce sort, mais du poison injecté ou autrement introduit dans le corps deviendra opérationnel dès que la mort simulée prendra fin — bien qu'un jet de protection s'applique. Le sort ne procure néanmoins aucune protection contre les circonstances entraînant une mort certaine — avalanches, etc. Seul un individu volontaire peut être affecté par la mort simulée. Le prêtre peut mettre fin au sort à tout moment mais il faut un round complet pour que les fonctions vitales recommencent à fonctionner.

Il est à noter que, contrairement à la version pour magiciens de ce sort, seuls les gens peuvent être affectés, sans que leur niveau ait une importance quelconque.

Prière (Conjuration)

Sphère : Combat
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Rayon de 60 pieds
Jet de Protection : Aucun

Grâce à la *prière,* le prêtre rend ses camarades et lui-même objets d'une faveur spéciale, tout en causant du tort à ses ennemis. Ceux qui se trouvent dans la zone au moment où le sort est lancé sont affectés jusqu'à ce qu'il expire. A la fin de l'incantation, toutes les créatures amies du prêtre gagnent un bonus de +1 sur leurs tirages d'attaques et de dégâts, ainsi que sur leurs jets de protection. Les ennemis, eux, souffrent d'une pénalité de -1 sur les mêmes tirages. Une fois le sort lancé, le prêtre peut faire autre chose — contrairement à ce qui se passe dans le cas d'un *cantique,* que l'on doit poursuivre pour qu'il soit efficace. Si un autre prêtre de la même religion (pas seulement du même alignement) entonne un *cantique* pendant l'incantation de la *prière*, les effets se combinent pour donner +2 et -2, tant que les deux sorts agissent en même temps.

Le prêtre a besoin d'un symbole saint d'argent et d'un chapelet ou objet similaire, qui servent de composants matériels au sort.

Protection contre le Feu (Abjuration)

Sphère : Protection, elémentaire (Feu)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Les effets de ce sort diffèrent selon son bénéficiaire — qu'il s'agisse du prêtre ou d'une autre créature. Dans les deux cas, le sort ne dure pas plus d'un tour par niveau du lanceur.

*Si le sort est lancé sur le prêtre, il lui confère une invulnérabilité totale aux feux normaux (torches, braseros, huile enflammée, etc.) et à l'exposition aux feux magiques tels que souffle de dragon rouge, de molosse satanique ou de pyro-hydre, ou sorts comme *mains brûlantes, boule de feu, semences de feu, tempête de feu, colonne de feu, nuée de météores,* etc., jusqu'à ce qu'il ait absorbé 12 points de dégâts de feu ou de chaleur par niveau du prêtre — moment auquel il est annulé.

*Si le sort est lancé sur une autre créature, il lui confère l'invulnérabilité aux feux normaux, un bonus de +4 sur les jets de protection contre les attaques basées sur le feu, et une réduction de 50 % des dégâts infligés par des feux magiques.

Le composant matériel est le symbole saint du prêtre.

Protection contre le Plan Négatif (Abjuration)

Sphère : Protection, Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Ce sort procure au prêtre ou à la créature qu'il touche une protection partielle contre les monstres morts-vivants ayant des rapports avec le plan Matériel Négatif (tels que ombres, nécrophages, âmes en peine, spectres ou vampires) ainsi que contre certains sorts, certaines armes, qui absorbent de l'énergie. Le sort de *protection contre le plan négatif* ouvre un canal vers le plan Matériel Positif, ce qui peut contrebalancer les effets de l'attaque par l'énergie négative. Toute créature protégée frappée par une telle attaque bénéficie d'un jet de protection contre la mort magique. En cas de succès, les énergies s'annulent avec un brillant éclair lumineux et un coup de tonnerre. La créature protégée ne reçoit que les points de dégâts physiques de l'attaque et ne subit aucune absorption de Force ou d'énergie, quel que soit le nombre de niveaux qu'elle aurait normalement dû perdre. Une créature morte-vivante dont l'attaque est ainsi contrée se voit infliger 2d6 points de dégâts par l'énergie du plan Positif. Un magicien ou un objet n'est pas affecté par l'échec de son absorption.

La protection ne permet de résister qu'à une seule de ces attaques et se dissipe ensuite immédiatement, que le jet de protection ait été réussi ou non. En cas d'échec, le bénéficiaire du sort reçoit le double des



dégâts physiques normaux et subit de plus la perte de force ou d'énergie qu'implique l'attaque. La protection dure pendant un tour par niveau du prêtre lançant le sort, ou jusqu'à ce que la créature protégée soit frappée par une attaque employant l'énergie négative. Ce sort ne peut être lancé sur le plan Matériel Négatif.

Pyrotechnie (Altération)

Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 160 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : 10 ou 100 fois une unique source de feu
Jet de Protection : Spécial

Un sort de pyrotechnie utilise une source de feu existante pour produire, au choix du prêtre, l'un des deux effets suivants.

*Il peut tout d'abord créer une explosion flamboyante de feux d'artifices aériens colorés durant un round. Cet effet aveugle temporairement, pendant 1d4+1 rounds, toutes les créatures se trouvant dans la zone, sous elle ou à moins de 120 pas de là, à condition que leur vision du phénomène ne soit pas obstruée — si elles manquent leur jet de protection conre les sorts. Les feux d'artifices emplissent un volume dix fois plus grand que celui de la source de feu originale.

* Ce sort peut également faire s'élever de la source une épaisse colonne de fumée sinueuse, qui forme un nuage asphyxiant durant un round par niveau d'expérience du prêtre. Il couvre un volume vaguement hémisphérique partant du sol — ou se conformant aux dimensions d'un espace confiné et obscurcit totalement toute vision au-delà de deux pieds. La fumée emplit un volume 100 fois plus important que la source de feu.

Ce sort utilise une source de feu existant dans la zone d'effet, qui s'en trouve immédiatement éteinte. Si la source est extrêmement importante, elle pourra n'être que partiellement soufflée par l'incantation. Les feux magiques ne sont pas éteints, bien qu'une créature dont le physiologie est basée sur le feu (comme un élémental de feu) reçoive 1d4 points de dégâts plus 1 point par niveau du prêtre, si elle est utilisé comme source. Ce sort ne fonctionne pas sous l'eau.

Respiration Aquatique (Altération)

Réversible
Sphère : Elémentaire (Eau, Air)
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Le bénéficiaire de ce sort peut respirer librement sous l'eau jusqu'à son expiration — au bout d'une heure par niveau du prêtre. Celui-ci peut diviser la durée de base entre plusieurs personnages. Ainsi un prêtre de niveau 8 peut-il conférer cette capacité à deux personnages pour quatre heures, à quatre pour deux heures, etc., jusqu'à un minimum d'une demi-heure par personnage.

L'inverse, respiration aérienne, permet aux créatures respirant de l'eau de survivre confortablement dans l'atmosphère pour une période équivalente. Il est à noter qu'aucune des deux versions n'empêche la créature qui en bénéficie de respirer son propre élément.

Traversée des Flammes (Altération)

Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round + 1/niveau
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Créature(s) touchée(s)
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre permet à une ou plusieurs créatures de supporter des feux non magiques dont la température atteint 1000°C (ce qui leur permet de marcher sur de la lave en fusion). Il leur confère également un bonus de +2 sur les jets de protection contre les feux magiques et — même en cas d'échec du JP — en réduit les dégâts de moitié. Le prêtre peut affecter une créature supplémentaire par niveau qu'il possède au-dessus du minimum requis pour lancer le sort (niveau 5). La *traversée des flammes* n'est pas cumulable avec les sorts de résistance au feu ou protections similaires.

Les composants matériels du sort sont le symbole saint du prêtre et un minimum de 500 po de poudre de rubis par créature affectée.

Vêtement Magique (Enchantement)

Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Ce sort enchante le vêtement du prêtre, ce qui lui procure une protection au moins égale à celle d'une cotte de mailes (CA 5). Le vêtement gagne un bonus de +1 pour trois niveaux du prêtre au-dessus du 5ᵉ, jusqu'à un maximum de CA 1 au niveau 17. La magie dure cinq rounds par niveau du prêtre, ou jusqu'à ce que celui-ci perde connaissance. S'il est porté en conjonction avec d'autres armures, seule la CA la meilleure (l'armure ou le vêtement) est utilisée — cette protection n'est cumulable avec aucun autre moyen d'amélioration de la Classe d'Armure.

Les composants matériels sont le vêtement devant être enchanté et le symbole sacré du prêtre. Ni l'un ni l'autre ne sont détruits.

Sorts de Quatrième Niveau

Abaissement des Eaux (Altération)

Réversible
Sphère : Elémentaire (Eau)
Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort fait baisser le niveau de l'eau (ou fluide similaire) se trouvant dans la zone d'effet, jusqu'à une profondeur minimum d'un pouce. L'abaissement peut être égal à deux pieds par niveau du lanceur au maximum. L'eau est abaissée au sein d'une zone carrée dont les côtés sont longs de 10 pieds par niveau. Un prêtre de niveau 8 pourrait donc affecter un volume égal à 16' x 80' x 80', un prêtre de niveau 9 un volume de 18' x 90' x 90', etc. Dans les très grandes étendues d'eau, comme un océan, le sort crée un tourbillon qui entraîne les vaisseaux et embarcations similaires vers le bas, les mettant en danger et les empêchant de s'éloigner pour toute la durée du sort. Lancé sur des élémentaux d'eau ou créatures similaires, ce sort se comporte comme une *lenteur* : la créature se déplace à la moitié de sa vitesse et n'effectue que la moitié de ses attaques normales par round. Le sort n'a aucun effet sur d'autres créatures.

Son inverse, *élévation des eaux*, oblige les eaux et fluides similaires à retrouver leur niveau naturel le plus haut : inondations de printemps, marée haute, etc. Ceci peut être utilisé pour interdire l'utilisation d'un gué, mettre à flots un navire en cale sèche et même, si le MD l'autorise, arracher un pont à ses points d'ancrage. Il annule *abaissement des eaux* et réciproquement.

Les composants matériels sont le symbole saint (ou maudit) du prêtre et une pincée de poussière.

Abjuration (Abjuration)

Sphère : Conjuration
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Spécial

Ce sort peut renvoyer une créature extraplanaire sur son propre plan d'existence. Le sort n'a aucun effet sur les créatures ayant un statut de demi-dieu ou plus, mais leurs serviteurs et séïdes peuvent être abjurés. Si la créature possède un nom spécifique (propre), celui-ci doit être connu et utilisé. Toute résistance à la magie que possède le sujet doit être vaincue, faute de quoi le sort échoue. Le prêtre a 50 % de chances de succès (résultat de 11 ou plus sur 1d20). Le résultat est ajusté en fonction de la différence entre les niveaux ou les Dés de Vie du prêtre et ceux de la créature abjurée : le nombre nécessaire est diminué si cette différence est en faveur du



prêtre, augmentée dans le cas contraire. en cas de succès, la créature est instantanément renvoyée dans son plan. Elle doit réussir alors un tirage de résistance aux chocs métaboliques. Si elle ne possède pas de score de Constitution, le tirage requis est de 70 % +2 %/Dé de Vie ou niveau. Le prêtre n'a aucun contrôle sur l'emplacement auquel arrive la créature sur son plan. Si la tentative d'abjuration échoue, le prêtre doit gagner un autre niveau avant de pouvoir en faire une autre sur la même créature.

Le sort requiert la symbole saint du prêtre et une petite quantité d'un matériau honni par la créature.

Action Libre

(Abjuration, Enchantement)

Sphère : Charme
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet à la créature touchée de se déplacer et d'attaquer normalement pendant toute sa durée, même sous l'influence de magie entravant les mouvements (comme les sorts *toile d'araignée* ou *lenteur)*, voire sous l'eau. Il annule ou empêche même les effets des sorts de paralysie et d'immobilisation. Sous l'eau, le bénéficiaire se déplace à sa vitesse normale (terrestre) et inflige des dégâts normaux, même avec des armes tranchantes telles que l'épée ou la hache et des armes contondantes tels marteaux, masses ou fléaux, à condition que lesdites armes soient tenues en main et non lancées. Le sort d'action libre ne permet cependant pas de respirer sous l'eau sans magie supplémentaire.

Le composant matériel est une lanière de cuir, ou ornement similaire, nouée autour du bras, qui se désintègre à l'expiration du sort.

Appel de Créatures Sylvestres

(Conjuration)

Sphère : Conjuration
Portée : 100 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : Spécial
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Ann.

Grâce à ce sort, le prêtre peut conjurer certaines créatures des forêts. Ce sort ne fonctionne bien entendu qu'en extérieurs mais n'implique pas que la zone soit boisée. Le prêtre commence son incantation et la poursuit sans interruption jusqu'à ce qu'une créature appelée apparaisse, ou jusqu'à ce que deux tours se soient écoulés. (Les composantes verbales et somatiques étant fort simples, lancer ce sort ne cause pas d'épuisement particulier). Les êtres conjurés appartiennent à un seul des types suivants. Il ne viennent que s'ils se trouvent à portée de l'appel.

Le prêtre peut lancer trois fois son appel, demandant chaque fois un type différent. Dès que l'un des appels est couronné de succès, il n'est plus possible de conjurer un autre type de créature sans faire une seconde incantation. (Votre MD consultera sa carte de la région ou estimera la probabilité qu'a chacune des créatures de se trouver à portée, en fonction de la nature de la zone dans laquelle se trouve le prêtre au moment de l'incantation).

Là où les créatures appelées bénéficient d'un jet de protection contre les sorts (avec une pénalité de -4) pour résister à la conjuration. Toutes les créatures sylvestres répondant à l'appel sont disposées favorablement envers le prêtre et lui apportent leur aide, au mieux de leurs capacités. Si lui-même ou certains de ses compagnons sont d'alignement mauvais, les créatures bénéficient cependant d'un nouveau jet de protection (cette fois à +4) dès qu'elles approchent de lui ou de toute personne mauvaise l'accompagnant. Si leurs JPs sont réussis, les êtres tentent immédiatement de s'enfuir. Quoi qu'il arrive, si le prêtre exige des créatures conjurées qu'elles participent à un combat, elles doivent lancer un tirage de loyauté, basé sur le Charisme du prêtre et des relations qu'il a entretenues auparavant avec elles.

Ce sort est efficace sur les créatures d'alignement bon ou neutre, comme le désire le MD. Il lui est donc possible de faire à son gré ajouts ou retraits à la liste.

Si le prêtre connait personnellement une certaine créature sylvestre, la portée de la conjuration est doublée en ce qui la concerne. En ce cas, aucune autre créature n'est affectée.

Les composants matériels de ce sort sont une pomme de pin et huit boules de houx.

Si un pourcentage de chances est donné dans le tableau ci-dessous, les druides et autres prêtres de la nature y ajoutent 1 % par niveau qu'ils possèdent. Les pourcentages suivants peuvent être utilisés si on ne dispose d'aucun renseignement précis sur les environs.

Type de Créature Conjurée	Aérée	Type de Forêt Modérée/Sylvestre	Dense/Vierge
1d4 centaures	5 %	30 %	5 %
1d4 dryades	1 %	25 %	15 %
1d6 esprits follets	0 %	5 %	25 %
1 licorne	-	15 %	20 %
2d8 lutins	30 %	20 %	10 %
1d8 pixies	10 %	20 %	10 %
1d4 satyres	1 %	30 %	10 %
1 sylvanien	-	5 %	25 %

Bassin Réfléchissant (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 2 heures
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet de faire fonctionner un bassin d'eau normale, trouvé dans un environnement naturel, comme un dispositif de scrutation. Le bassin ne peut mesurer plus de deux pieds par niveau du prêtre. L'effet crée un dispositif similaire à une boule de cristal. La scrutation ne peut s'étendre qu'aux plans d'existence coexistant avec le plan Matériel Primaire ou lui étant adjacents — les plans intérieurs (y compris les plans para-élémentaires, le plan de l'Ombre, etc.). Des notes générales concernant la scrutation, sa détection par le sujet et les pénalités frappant les tentatives de scrutation dans un autre plan figurent dans le GDM, ainsi qu'une description de la boule de cristal.

Les sorts suivants peuvent être lancés au travers d'un bassin réfléchissant, avec 5 % de chances de bon fonctionnement par niveau du prêtre : détection de la magie, détection des collets et des fosses, détection du poison. Chaque tentative de détection demande un round de concentration, quel que soit son résultat. L'infravision fonctionne normalement au travers d'un bassin réfléchissant.

L'image est presque toujours trop floue pour permettre la lecture d'un texte quelconque.

Le composant matériel est l'huile extraite de graines telles que la noix d'hickory ou la noisette, raffinée et versée en trois mesures sur la surface du bassin (chaque mesure ne peut être inférieure à une once d'huile.)

Si le MD le préfère, le lancement de ce sort peut être limité à une fois par jour.

Bâtons en Serpents

(Altération)

Réversible

Sphère : Végétale
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : 1d4 bâtons + 1 bâton/niveau, dans un cube de 10 pieds d'arête
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut changer 1d4 bâtons, plus un par niveau d'expérience, en serpents. Un prêtre de niveau 9 peut donc changer 10-13 bâtons en un nombre équivalent de serpents. Ceux-ci attaquent lorsque le prêtre le leur ordonne. Pour lancer ce sort, il est bien entendu nécessaire de disposer de



bâtons ou morceaux de bois similaires (tels que torches, épieux, etc.). Leur taille ne peut cependant dépasser celle d'un bâton standard. Les bâtons tenus par des créatures bénéficient d'un jet de protection égal à celui de leur possesseur (ex : un épieu tenue par un orque doit manquer le jet de protection de ce dernier contre la métamorphose). Les objets magiques, tels que bâtons ou lances de fantassin enchantés, ne sont pas affectés par ce sort. Seuls les bâtons se trouvant dans la zone d'effet sont transformés. Le type de serpents créés est variable mais les specimens typiques possèdent 2 Dés de Vie, une Classe d'Armure de 6, une vitesse de déplacement de 9. Leurs attaques se font par constriction (1d4+1 points de dégâts par round) ou par morsure (1 point + poison, s'il y a lieu). La chance qu'a un de ces serpents d'être venimeux est égale à 5 % par niveau du prêtre — si celui-ci le désire. Les serpents créés par un prêtre de niveau 11 ont donc 55 % de chances chacun de l'être. L'effet du sort se prolonge durant 2 rounds par niveau du prêtre.

Les composants matériels du sort sont un petit morceau d'écorce et plusieurs écailles de serpent.

Le sort inverse transforme des serpents normaux en bâtons pour la même durée, ou bien annule un *bâtons en serpents,* en fonction du niveau de celui qui le lance (un prêtre de niveau 10 lançant le sort inverse peut changer 11-14 serpents en bâtons).

Conjuration d'Animaux I (Conjuration)

Sphère : Animale, Conjuration
Portée : Rayon de 1,5 km
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre appelle un maximum de huit animaux possédant 4 Dés de Vie ou moins, du type qu'il spécifie au moment de l'incantation. Seuls des animaux se trouvant à portée se présenteront. Le prêtre peut tenter trois fois de conjurer un type d'animal différent (ex : tout d'abord, il appelle des chiens sauvages, sans résultat. Il tente ensuite d'obtenir des faucons, qui manquent eux aussi à l'appel. La troisième tentative visera des chevaux sauvages, qui se présenteront peut-être). C'est le MD qui détermine la probabilité qu'un animal se trouve à portée du sort.

Les animaux conjurés aident le prêtre dans la mesure de leurs moyens, demeurant avec lui jusqu'à ce qu'un combat soit terminé, qu'une mission spécifique soit accomplie, que le prêtre soit en sécurité, qu'il les renvoie, etc. Ce sort ne permet de conjurer que des animaux normaux ou géants, en aucun cas des animaux fabuleux ou des monstres (chimères, dragons, gorgones, manticores, etc.).

Contrôle de la Température (Rayon de 10') (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Rayon de 10 pieds
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, la température de la zone entourant le prêtre peut être élevée ou abaissée de 18° C par niveau d'expérience. Ainsi un prêtre de niveau 10 pourrait-il élever ou abaisser la température alentour de 1 à 180 degrés. Le sort peut être utilisé pour lui assurer le confort — ainsi qu'aux personnes se trouvant avec lui — dans des conditions climatiques extrêmes. Le groupe pourrait demeurer en bras de chemise au cœur du pire des blizzards (néanmoins, il subirait une averse) ou se fabriquer des glaçons pour l'apéritif durant une atroce vague de chaleur.

Le sort protège également des effets intenses des attaques magiques ou normales. Si la température est trop importante pour que le prêtre puisse la ramener à des proportions normales (l'explosion d'une boule de feu, le souffle glacial d'un dragon blanc), le sort réduit les dégâts encaissés de 5 points par niveau du prêtre. Les jets de protection normaux s'appliquent néanmoins, et la déduction s'effectue après que leur résultat a été pris en compte. Dès qu'il a été frappé par une telle attaque, le sort est annulé.

Le composant matériel de ce sort est une bande d'écorce de saule (pour baisser les températures) ou des feuilles de framboisier (pour les élever).

Détection des Mensonges (Divination)
Réversible

Sphère : Divination
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Ann.

Un prêtre lançant ce sort est immédiatement capable de déterminer si la créature y étant sujette prononce un mensonge délibérément et en toute connaissance de cause. Il ne révèle pas la vérité, et ne met à jour ni les erreurs inintentionnelles, ni — la plupart du temps — les réponses hors-sujet. La victime bénéficie d'un jet de protection contre les sorts, lequel n'est ajusté qu'en fonction de la sagesse du prêtre — si celui-ci a par exemple une Sagesse de 18, le résultat du jet de protection de la victime sera réduit de 4 points (voir Tableau 5).

Le composant matériel de ce sort est une quantité de poudre d'or valant 1 po.

L'inverse, *mensonge indétectable,* empêche la détection des mensonges prononcés par la créature pendant 24 heures.

Cette deuxième version requiert de la poudre de laiton comme composant matériel.

Divination (Divination)

Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort est utilisé pour obtenir un conseil concernant un but, une action ou un événement spécifique devant se produire durant la semaine suivante. Il pourra s'agir d'une phrase courte, ou bien d'un poème ou présage cryptique. Contrairement au sort d'*augure,* celui-ci donner un conseil spécifique. Si la question est par exemple : "Avons-nous intérêt à nous aventurer dans le troisième niveau des souterrains ?" et qu'un terrible troll, gardant 10.000 po et un *bouclier +1* rôde près de l'entrée dudit niveau (le MD estime que le groupe pourra le battre après un âpre combat), la réponse pourrait être : "L'huile et le feu illuminent le chemin de la fortune." Quoi qu'il arrive, le MD contrôle les informations reçues et décide si d'autres divinations pourront ou non donner des résultats supplémentaires. Il est à noter que si l'information n'est pas utilisée, les conditions risquent de changer, la rendant dénuée de sens (dans l'exemple ci-dessus, le troll pourrait quitter les souterrains en emportant le trésor).

Les chances de base d'obtenir une divination correcte sont de 60 % plus 1 % par niveau du prêtre. Le MD pourra ajuster ce chiffre en fonction des actions sur lesquelles porte la divination (par exemple, dans le cas ou des précautions importantes auraient été prises pour déjouer ce sort). Si le tirage est négatif, le prêtre est conscient de son échec, à moins qu'une magie spécifique ne soit présente pour communiquer des informations erronées.

Les composants matériels de la *divination* sont une offrande sacrificielle, de l'encens et le symbole saint du prêtre. Si le but de l'interrogation est extrêmement important, le sacrifice d'objets de grande valeur — gemmes, bijoux ou objets magiques — pourra être requis.

Forêt Hallucinatoire (Illusion/Fantasme)
Réversible

Sphère : Végétale
Portée : 80 pas
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Carré de 40 pieds de côté/niveau
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, une forêt hallucinatoire apparaît. Elle semble parfaitement naturelle et il est impossible de la distinguer d'une véritable forêt. Les prêtres proches de la nature — ainsi que les créatures telles que centaures, dryades, dragons verts, nymphes, satyres et Sylvaniens — ne se laisseront cependant pas prendre à l'illusion. Toutes les



autres créatures y croient fermement — leurs déplacements et leur ordre de marche sont donc affectés en conséquence. Toucher la végétation illusoire n'affecte pas la magie ni n'en révèle la nature. La forêt hallucinatoire demeure en place jusqu'à ce qu'elle soit magiquement dissipée par l'inverse du sort ou par une *dissipation de la magie*. La zone d'effet est en général grossièrement carrée ou rectangulaire, et épaisse d'au moins 40 pieds dans chacune de ses dimensions. Si le prêtre le désire, elle peut être moins importante que la zone maximale. Sa limite la plus proche de son créateur ne peut en être éloignée de plus de 80 pas.

Immobilisation des Plantes
(Enchantement/Charme)

Sphère : Végétale
Portée : 80 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Ann.

Ce sort affecte la matière végétale de la manière suivante : 1) il force les plantes mobiles à cesser de se déplacer. 2) Il empêche toute matière végétale de saisir une proie, de s'enchevêtrer, de se refermer ou de croître. 3) Il empêche également toute matière végétale de faire le moindre bruit, sinon ceux que cause le vent dans les feuillages. Ces effets affectent toutes les formes de végétation, y compris les plantes parasitaires et les fongus. L'immobilisation est efficace contre les monstres tels que limons verts, moisissures de tous types, tertres errants, criards, sylvaniens, etc. La durée du sort est de un round par niveau d'expérience du prêtre. Il affecte 1d4 plantes dans une zone de 40' x 40' — ou un carré de 4 à 16 pas de côté renfermant de la végétation de petite taille, telle que de l'herbe ou de la mousse. Si une seule plante (ou un carré de quatre pas seulement) est choisie comme cible du sort, le jet de protection de celle-ci s'effectue avec une pénalité de -4. Si les plantes visées sont deux (ou si la zone mesure huit pieds de côté), cette pénalité n'est plus que de -2 ; si trois plantes (ou un carré de 12 pas de côté) sont visées, elle est amenée à -1 ; si le maximum de quatre plantes (ou un carré de 16 pas de côté) est affecté, le jet de protection s'effectue normalement.

Immunité contre les Sorts **(Abjuration)**

Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre rend la créature qu'il touche immunisée contre les effets d'un sort spécifique de niveau 4 ou moins. Il protège contre les effets similaires provenant d'objets magiques et les capacités magiques innées. Il n'a aucun effet contre les souffles, ni les attaques par le regard. De plus, ce sort possède des limites supplémentaires. Tout d'abord, le prêtre doit avoir fait l'expérience de l'effet du sort spécifié. S'il a par exemple été frappé un jour par une *boule de feu*, il pourra utiliser l'*immunité* pour se protéger de ce sort. De plus, l'*immunité* ne peut affecter une créature déjà protégée magiquement par une potion, un sort de protection, un anneau ou autre objet. Enfin, il n'est possible de s'immuniser que contre un sort particulier, et non contre une sphère ou un groupe de sorts aux effets similaires. Une créature protégée par exemple contre les *éclairs* sera tout de même vulnérable à une *poigne électrique*.

Les composants matériels de l'immunité sont les mêmes que ceux du sort contre lequel on désire être protégé.

Insecte Géant **(Altération)**
Réversible

Sphère : Animale
Portée : 20 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : 1 à 6 insectes
Jet de Protection : Aucune

Grâce à ce sort, le prêtre peut faire prendre à un ou plusieurs insectes normaux une forme géante ressemblant à celle des monstres décrits dans le Compendium Monstrueux. Il n'est possible d'altérer qu'un seul type d'insectes à la fois (la même incantation ne peut affecter à la fois une fourmi et une mouche) et tous les insectes affectés doivent être amenés à la même taille. Le nombre de créatures affectées et la taille qu'elles peuvent atteindre dépendent du niveau du prêtre :

Niveau du Prêtre	Dés de Vie des Insectes	Total de DV Maximum
7-9	3	9
10-12	4	12
13+	6	15

Un prêtre de niveau 8 pourra par exemple faire grossir trois insectes jusqu'à ce qu'ils possèdent 3 Dés de Vie, ou neuf insectes jusqu'à ce qu'ils en possèdent 1. Les insectes volants possédant 3 Dés de Vie ou plus peuvent porter un cavalier de taille humaine (on admet qu'ils peuvent porter 80 livres par Dé de Vie).

Si l'incantation est interrompue pour une raison quelconque, ou si les insectes sont pour l'heure sujets à tout autre effet magique (y compris celui-ci), les animaux meurent et le sort est gâché. Le MD décide du nombre d'insectes normaux qui sont disponibles, et de leur taille : c'est souvent là que se situe la limitation la plus importante du sort.

Si l'insecte créé par ce sort correspond à une description de monstre existante, vous pouvez utiliser celle-ci. Dans le cas contraire, à moins que le MD ne crée une description pour l'occasion, la forme géante possède une Classe d'Armure située entre 8 et 4, une attaque, et inflige 1d4 points de dégâts par Dé de Vie.

Exemple : un prêtre de niveau 14 utilise ce sort pour faire grandir un scarabée (seul insecte disponible) jusqu'à ce qu'il possède 6 DV. Le MD décide que l'insecte possède une CA de 5 et que sa morsure inflige 6d4 points de dégâts.

Il est à noter que ce sort ne fonctionne que sur de véritables insectes. Arachnides, crustacés et autres types de petites créatures ne sont pas affectés. Les insectes géants créés par le sort ne tentent pas de blesser le prêtre, mais le contrôle que celui-ci possède sur eux est limité à des ordres simples (" attaquez ", " défendez-moi ", " gardez ", etc.). Un ordre stipulant d'attaquer une certaine créature lorsqu'elle apparaîtra, ou d'attendre un événement déterminé, est trop complexe. A moins de recevoir un ordre inverse, les insectes tentent d'attaquer quiconque se trouve près d'eux.

L'inverse de ce sort, *insecte rapetissé*, réduit tout insecte géant à sa forme normale. Le nombre de Dés de Vie affectés par le prêtre est soustrait du nombre de Dés de Vie des Insectes. Tout animal ramené à 0 Dés de Vie a été rapetissé. Tout rapetissement partiel est ignoré — les insectes qui ne sont pas rapetissés ne subissent donc aucun désagrément. Ainsi un prêtre de niveau 9 attaqué par des fourmis géantes pourrait-il rapetisser trois guerrières ou quatre ouvrières sans que celles-ci bénéficient d'un jet de protection. Ce sort n'a aucun effet sur les créatures insectoïdes intelligentes.

Pour l'une ou l'autre version du sort, le prêtre doit utiliser son symbole saint.

Langage des Plantes **(Altération)**

Sphère : Végétale
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Rayon de 30 pieds
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de converser de manière très rudimentaire avec tous les types de végétaux vivants (y compris fongus, moisissures et monstres de nature végétale, tels que les tertres errants) ainsi que d'exercer un contrôle limité sur les plantes normales (mais ni les monstres, ni les créatures végétales). Le prêtre peut ainsi interroger les plantes au sujet des créatures étant passées près d'elles, faire s'écarter des buissons pour lui laisser le passage, amener des plantes rampantes à entraver ses poursuivants ou leur faire rendre des services similaires. Le sort ne permet pas aux plantes de se déraciner et de se déplacer, mais tous les mouvements qu'elles peuvent normalement accomplir restent possibles. Les créatures entravées par le sort de niveau 1 *enchevêtrement* peuvent ainsi être libérées. La puissance du sort se prolonge durant un round par niveau du prêtre. Toute végétation se trouvant dans la zone d'effet est affectée.

Les composants matériels sont une goutte d'eau, une pincée de fiente séchée et une flamme.



Langues (Altération)
Réversible
Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de parler et de comprendre des langues supplémentaires, qu'il s'agisse de langages raciaux ou de dialectes régionaux — mais à l'exclusion des communications entre animaux ou créatures dénuées d'esprit. Lorsque le sort est lancé, le prêtre sélectionne le ou les langages devant être compris. Il peut ensuite le comprendre et le parler couramment, sans accent. De plus, les créatures utilisant ledit langage et se trouvant à portée de voix — généralement 60 pieds — comprennent parfaitement le prêtre. Ce sort ne prédispose en aucune façon son sujet envers celui qui le lance. Le prêtre peut parler une langue supplémentaire pour trois niveaux d'expérience qu'il possède.

L'inverse du sort annule les effets des *langues* ou rend incompréhensibles les communications verbales de toutes sortes dans la zone d'effet.

Manteau de Bravoure (Conjuration)
Réversible
Sphère : Charme
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Ann.

Ce sort peut être lancé sur toute créature consentante. L'individu protégé gagne un bonus sur ses jets de protection contre toute forme de peur (mais non de crainte respectueuse — sentiment que peuvent inspirer certaines puissances majeures ou mineures) rencontrée. Le sort peut affecter une à quatre créatures (au choix du prêtre). Si le bénéficiaire est unique, le bonus sur le JP est de +4. Si les sujets sont deux, le bonus est de +3 et ainsi de suite, jusqu'à un bonus de +1 pour quatre créatures. Le *manteau de bravoure* ne fonctionne qu'une seule fois avant de prendre fin — que la créature réussisse ou non son jet de protection. Si aucun JP n'est requis auparavant, le sort se dissipe au bout de huit heures.

L'inverse de sort, *manteau de terreur,* donne à une unique créature touchée le pouvoir d'irradier à volonté une aura personnelle de terreur, dans un rayon de trois pieds. Tous les autres personnages et créatures se trouvant au sein de cette aura doivent réussir des jets de protection contre les sorts sous peine de s'enfuir pendant 2d8 tours, en proie à la panique. Il appartient au MD de déterminer si les individus affectés lâchent ou non les objets qu'ils tiennent en main.

Ce sort n'a aucun effet sur les morts-vivants. L'effet ne peut être utilisé qu'une seule fois. S'il n'a pas été annulé auparavant, le sort se dissipe au bout de huit heures. Les compagnons du prêtre ne sont pas immunisés contre ses effets.

Le composant matériel du *manteau de bravoure* est une plume d'aigle ou de faucon. L'inverse requiert les plumes caudales d'un vautour ou d'un poussin.

Neutralisation du Poison (Nécromancie)
Réversible
Sphère : Soins
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Créature touchée ou 1 pied cubique de substance/2 niveaux
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre annule la toxicité de n'importe quelle sorte de poison au sein de n'importe quelle créature ou substance qu'il touche. Il est à noter que dans le cas d'un adversaire tel qu'un reptile venimeux (voire même d'une arme empoisonnée maniée par un ennemi) ne désirant pas être touché, le prêtre doit réussir un tirage d'attaque en mêlée. Ce sort empêche la mort d'une créature empoisonnée s'il est lancé avant qu'elle ne survienne. Ses effets ne sont permanents que pour le poison existant dans la créature touchée au moment du contact — aussi les créatures (ou objets) générant du poison frais ne sont-elles pas rendues inoffensives de manière permanente.

Le sort inverse, *poison,* exige également la réussite d'un tirage d'attaque. La victime bénéficie d'un jet de protection contre le poison. Si celui-ci est manqué, elle est impotente et meurt en un tour, à moins que le poison ne soit neutralisé ou ralenti magiquement.

Octroi de Sorts (Enchantement)
Sphère : Charme
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Personne touchée
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut transférer un nombre limité de sorts, choisis parmi ceux qu'il a mémorisés pour l'heure, dans l'esprit d'une autre créature, et donner à celle-ci le pouvoir de les lancer. Seuls les personnages ne lançant pas de sorts naturellement (y compris rangers de niveau inférieur à 8 et paladins de niveau inférieur à 9) peuvent bénéficier de ce sort. L'*octroi de sorts* ne fonctionne pas sur les lanceurs de sorts, sur les monstres non-intelligents, ni sur les individus possédant moins d'un Dé de Vie complet. De plus, le bénéficiaire doit posséder une Sagesse au moins égale à 9. Il n'est possible de transférer que des sorts de nature informationnelle ou défensive, ou un sort *soins des blessures légères.* Tenter d'en transférer d'autres annule la totalité de l'incantation, y compris pour les sorts autorisés qui avaient été choisis. Les personnages de haut niveau peuvent recevoir ainsi plus d'un sort, si le prêtre le désire.

Niveau du bénéficiaire	Sorts octroyés
1	1 sort de niveau 1
3	2 sorts de niveau 1
5+	2 sorts de niveau 1
et	1 sort de niveau 2.

Les caractéristiques variables des sorts transférés (portée, durée, zone d'effet, etc.) fonctionnent selon le niveau du prêtre les ayant générés au départ.

Un prêtre lançant un *octroi* de sorts sur un autre personnage perd le nombre de sorts de niveaux 1 et 2 octroyés, jusqu'à ce qu'ils aient été utilisés ou que le bénéficiaire ait été abattu. Exemple : un prêtre de niveau 7 ayant en mémoire 5 sorts de niveau 1 et quatre sorts de niveau 2, octroie à un guerrier de niveau 10 le pouvoir de lancer un soins des blessures légères et un *ralentissement du poison.* Il n'a donc plus désormais que quatre sorts de niveau 1, jusqu'à ce que les soins soient lancés, et trois sorts de niveau 2, jusqu'à ce que le *ralentissement du poison* soit utilisé — ou que le guerrier soit tué. Entre temps, le prêtre demeure responsable devant sa divinité de l'usage auquel sont employés ses sorts.

Les composants matériels sont le symbole saint du prêtre plus un objet mineur appartenant au bénéficiaire et qui symbolise sa profession (un crochet à serrures pour un voleur, etc.). Cet objet et tous les composants matériels des sorts octroyés sont consommés au moment du lancement de l'*octroi de sorts.*

Porte Végétale (Altération)
Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort ouvre une porte ou un passage magique au travers d'arbres, de buissons, de bosquets ou végétation similaire — même de nature magique. La porte végétale s'ouvre pour le prêtre lançant le sort, les prêtres de niveau supérieur au sien et les dryades. Toutes les autres créatures doivent s'en faire indiquer l'emplacement. La porte permet même au magicien de pénétrer au sein d'un tronc d'arbre et d'y demeurer caché jusqu'à l'expiration du sort. Ce sort permet également le passage ou la dissimulation d'une créature de taille humaine ou moins ; la dissimulation est soumise à l'espace disponible. Si l'arbre est coupé ou brûlé, ceux qui s'y cachent doivent en sortir avant qu'il ne tombe ou soit consumé — sous peine de mourir. La durée du sort est d'un tour par niveau d'expérience du prêtre. Si celui-ci choisit de demeurer au sein d'un chêne, la durée est neuf fois plus longue ; s'il s'agit d'un frêne, elle est



trois fois plus longue que la normale. Le passage créé par le sort mesure un maximum de 4 pieds de haut et 12 pieds de long par niveau d'expérience du prêtre. Ce sort ne fonctionne pas sur les monstres végétaux — tertres errants, moisissures, limons, sylvaniens, etc.

Les composants matériels sont un morceau de charbon de bois et le symbole saint du prêtre.

Production de Feu (Altération)
Réversible
Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 40 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Carré de 12 pieds de côté
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre crée un feu normal dont la zone d'effet mesure un maximum de 12 pieds de côté. Bien qu'il ne brûle que pendant un round, à moins de trouver des matériaux combustibles supplémentaires, ce feu inflige 1d4 points de dégâts, plus un par niveau du prêtre (1d4 + 1/niveau) à toutes les créatures se trouvant dans sa zone. Il boute le feu aux matières inflammables, telles que tissu, huile, papier, parchemin, bois, etc., ce qui lui permet de se prolonger.

L'inverse, *extinction,* éteint tout feu normal (se nourrissant de charbon, d'huile, de cire, de saindoux, de bois, etc.) au sein de sa zone d'effet.

Le composant matériel des deux versions est une pâte de soufre et de cire, en forme de sphère, qui doit être lancée sur la cible.

Protection contre la Foudre
(Abjuration)
Sphère : Protection, Climat
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

L'effet de ce sort dépend de la nature de son bénéficiaire : le prêtre ou une tierce personne. Dans les deux cas, il ne dure pas plus d'un tour par niveau de celui qui le lance.

* Si le bénéficiaire est le prêtre lui-même, il se voit conférer une invulnérabilité totale à toutes les attaques électriques telles que souffle de dragon bleu ou foudre magique produite par des sorts (éclair, poigne électrique, etc.) ou des créatures (géants des tempêtes, feux follets, etc.), jusqu'à ce que 10 points de dégâts électriques par niveau qu'il possède aient été absorbés — moment auquel le sort est annulé.

* Si le bénéficiaire est une autre créature, le sort confère un bonus de +4 sur le résultat des jets de protection contre les attaques électriques — dont il réduit les dégâts de 50 %.

Le composant matériel est le symbole saint du prêtre.

Protection contre le Mal (Rayon 10')
(Abjuration)
Réversible
Sphère : Protection
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Sphère de 10 pieds de rayon
Jet de Protection : Aucun

L'effet du globe de protection de ce sort est en tous points identiques à celui de *protection contre le mal, à* ceci près que sa zone d'effet et sa durée sont plus importantes. L'effet est centré sur la créature touchée et se déplace avec elle. Toute créature protégée se trouvant au sein du cercle en brisera la défense contre les créatures enchantées/conjurées, si elle les attaque. Une créature ne pouvant s'inscrire dans la zone d'effet (comme par exemple un titan de 21 pieds de haut) demeure partiellement exposée et est sujette aux pénalités que décide de lui infliger le MD. Si ladite créature et seule bénéficiaire du sort, celui-ci se comporte comme une *protection contre le mal* normale.

L'inverse, *protection contre le bien (rayon 10')* protège contre les créatures d'alignement bon.

Afin de lancer ce sort, le prêtre doit tracer un cercle de 20 pieds de diamètre à l'aide d'eau bénite (ou maudite) et d'encens (ou de fiente en combustion), selon la version qu'il désire obtenir.

Répulsion des Insectes
(Abjuration, Altération)
Sphère : Animale, Protection
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Rayon de 10 pieds
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le prêtre crée une barrière invisible contre toutes les sortes d'insectes. Les insectes normaux ne s'approchent pas du lanceur à moins de 10 pieds tant que la *répulsion* est effective. Les insectes géants dont les Dés de Vie sont inférieurs au tiers de ceux du prêtre sont également repoussés (soit 2 Dés de Vie pour un prêtre de niveau 7 à 9, 3 Dés de Vie pour un prêtre de niveau 10 à 12, etc.). Les insectes possédant plus de Dés de Vie peuvent pénétrer la barrière s'ils sont particulièrement agressifs et s'ils réussissent un jet de protection contre les sorts. Cette pénétration leur inflige cependant 1d6 points de dégâts. Il est à noter que ce sort n'a aucun effet sur les arachnides, les mille-pattes et créatures similaires — il n'affecte que les véritables insectes.

Le composant matériel de la *répulsion des insectes* est l'un quelconque des suivants : plusieurs fleurs de souci broyées, un poireau entier écrasé, plusieurs feuilles d'ortie écrasées, ou un peu de résine provenant d'un camphrier.

Soins des Blessures Graves
(Nécromancie)
Réversible
Sphère : Soins
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort est une version plus puissante des *soins des blessures légères.* Lorsqu'il impose les mains à une créature, le prêtre lui soigne 2d8+1 points de dégâts dûs à des blessures ou autres causes. Ces soins ne peuvent affecter les créatures immatérielles, non-vivantes ou extraplanaires.

Blessures légères, l'inverse du sort, opère de la même manière que *soin des blessures légères*, la victime devant tout d'abord être touchée. Si ledit toucher est couronné de succès, 2d8+1 points de dégâts sont infligés.





Sorts de Cinquième Niveau

Arc-en-Ciel (Evocation, Altération)
Sphère : Climat, Soleil
Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Pour lancer ce sort, le prêtre doit se trouver en vue d'un *arc-en-ciel* quelconque ou disposer d'un composant spécial (voir ci-dessous). L'*arc-en-ciel* a deux applications, entre lesquelles il est possible de choisir au moment de l'incantation :

Arc : Le sort crée un arc court composite miroitant, aux couleurs de l'arc-en-ciel. Il est léger et facile à bander, si bien que tout personnage peut l'utiliser sans pénalité de non-compétence. Il est de plus magique : chacun de ses projectiles miroitants équivaut à une arme +2, y compris pour les bonus d'attaque et de dégâts. Leur effet peut cependant être annulé par la résistance à la magie. L'arc tire sept projectiles — à raison d'un maximum de 4 par round — avant de disparaître. Chaque fois qu'un projectile est lancé, la couleur correspondante déserte l'arme. Chacune des flèches a le pouvoir de causer des dégâts doubles à certaines créatures, comme suit :

Rouge — Créatures habitant ou utilisant le feu et élémentaux de feu

Orangé — Créatures ou monstres construits d'argile, de sable, de pierre, de terre ou matériaux similaires, et élémentaux de terre.

Jaune — adversaires végétaux (y compris créatures fongoïdes, tertres errants, sylvaniens, etc.)

Vert — créatures aquatiques et élémentaux d'eau

Bleu — créatures aériennes, créatures utilisant l'électricité et élémentaux d'air.

Indigo — créatures utilisant l'acide ou le poison.

Violet — créatures métalliques ou régénérantes.

Lorsque l'arc est bandé, une flèche de la couleur appropriée apparaît magiquement, prête à être décochée. Si aucune couleur n'est demandée, ou si la couleur demandée a déjà été utilisée, c'est la suivante — dans l'ordre du spectre — qui se présente.

Pont : L'arc-en-ciel prend la forme d'un pont à sept couleurs, large d'un maximum de trois pieds par niveau du prêtre. Le pont est long d'un minimum de 20 pieds et d'un maximum de 120 pas, au gré de son créateur. Il reste en place jusqu'à l'expiration du sort ou jusqu'à ce que le prêtre mette fin à son existence.

Les composants de ce sort sont le symbole saint du prêtre et une fiole d'eau bénite. Si aucun arc-en-ciel ne se trouve alentour, le prêtre peut y substituer un diamant valant au moins 1.000 po, ayant reçu les sorts de *bénédiction* et de *prière* en présence d'un arc-en-ciel. L'eau bénite et le diamant disparaissent lorsque le sort est lancé.

Bénitier Magique (Divination)
Sphère : Divination
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 heure
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet d'utiliser un bénitier comme dispositif de scrutation. Il ne fonctionne que si le prêtre est en bons termes avec sa divinité. Le bénitier (empli bien entendu d'eau bénite) devient semblable à une boule de cristal. Pour chaque fiole qu'il peut contenir, le prêtre dispose d'un round de scrutation ; la durée du sort est donc intimement liée à la taille du bénitier. Le MD connaît les chances qu'a un personnage de détecter une scrutation.

Le symbole saint du prêtre et le bénitier ne sont pas détruits par l'incantation.

Changement de Plan (Altération)
Sphère : Astrale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Créature touchée (Spéciale)
Jet de Protection : Ann.

Ce sort permet au prêtre de se transporter — ou de transporter une autre créature — dans un autre plan d'existence. Le bénéficiaire du sort y demeure jusqu'à ce qu'il soit renvoyé par un moyen quelconque. Un maximum de huit personnes peuvent être affectées en même temps, si elles forment un cercle en se tenant la main.

Le composant matériel est un petit bâtonnet métallique fourchu — dont la taille exacte et le type de métal déterminent le plan (y compris sous-plans et dimensions parallèles) dans lequel le sort envoie les créatures affectées (votre MD déterminera les spécificités des plans pouvant être atteints et la manière d'y parvenir).

Toute victime non-consentante doit être touchée (tirage d'attaque réussi) afin d'être envoyée ; elle bénéficie de plus d'un jet de protection. En cas de succès, l'effet du sort est annulé. Il est à noter qu'on n'atteint que rarement une parfaite exactitude : il est courant d'arriver à une distance aléatoire de la destination visée.

Le bâtonnet métallique n'est pas détruit par l'incantation. Il pourra être difficile (au gré du MD) de trouver ou de fabriquer des bâtonnets fourchus reliés à certains plans.

Colonne de Feu (Evocation)
Sphère : Combat
Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Instantanée
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Colonne de 5 pieds de rayon et 30 pieds de haut
Jet de Protection : 1/2

Ce sort fait s'abattre de bas en haut une rugissante colonne de feu verticale, à l'endroit exact choisi par le prêtre. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet doit lancer un jet de protection contre les sorts. Un échec signifie qu'elle reçoit 6d8 points de dégâts. En cas de succès, ce nombre est diminué de moitié.

Le composant matériel est une pincée de soufre.

Communion (Divination)
Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il utilise un sort de *communion,* le prêtre peut contacter sa divinité — ou les agents de celle-ci — et en obtenir des renseignements, posant des questions auxquelles il est possible de répondre par oui ou par non. Le prêtre a le droit à une question par niveau d'expérience. Les réponses obtenues sont correctes, dans la limite des connaissances de l'entité contactée (" Je ne sais pas " est une réponse acceptable, les êtres puissants des plans extérieurs n'étant pas forcément omniscients). S'il le désire, le MD peut plutôt donner une unique réponse de cinq mots ou moins. Au mieux, le sort fournira des renseignements qui pourront aider aux décisions des personnages. Les entités contactées structurent leurs réponses en fonction de leurs propres buts. Il est probable que le MD limitera l'emploi de la communion à une fois par aventure, par semaine ou par mois, les puissances majeures détestant être interrompues trop fréquemment. De plus si le prêtre perd du temps, discute les réponses et entreprend une autre activité, le sort est immédiatement interrompu.

Les composants matériels nécessaires sont le symbole religieux du prêtre, de l'eau bénite (maudite) et de l'encens. Si une *communion* particulièrement puissante est nécessaire, un sacrifice proportionnel à la difficulté d'obtenir les renseignements est requis. Si l'offrande est insuffisante, seules des informations partielles sont obtenues, voire pas du tout.

Communion avec la Nature (Divination)
Sphère : Divination
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de ne plus faire qu'un avec la nature des environs, et donc d'en connaître les spécificités. Pour chaque niveau d'expérience qu'il possède, il peut apprendre un fait : le terrain en avant, à droite ou à gauche ; les végétaux en avant, à



droite ou à gauche ; les minéraux en avant, à droite ou à gauche ; les cours/pièces d'eau en avant, à droite ou à gauche ; les habitants en avant, à droite ou à gauche ; la population animale générale en avant, à droite ou à gauche ; la présence de créatures sylvestres en avant, à droite ou à gauche ; etc. Il est aussi possible de détecter la présence de puissantes créatures surnaturelles, ainsi que l'état général de l'environnement. A l'air libre, ce sort couvre un rayon de 0.75 km par niveau du prêtre. Dans un environnement souterrain naturel — cavernes, grottes, etc. — cette portée est limitée à 10 pas par niveau. Dans un environnement construit (villes, souterrains bâtis, etc.) le sort ne fonctionne pas. S'il le désire, le MD peut limiter l'utilisation de ce sort à une fois par mois.

Conjuration d'Animaux II (Conjuration)

Sphère : Animale, Conjuration
Portée : 60 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre appelle un maximum de six animaux possédant 8 Dés de Vie ou moins, ou de douze animaux possédant 4 Dés de Vie ou moins, du type qu'il spécifie au moment de l'incantation. Seuls des animaux se trouvant à portée se présenteront. Le prêtre peut tenter trois fois de conjurer un type d'animal différent (ex : tout d'abord, il appelle des chiens sauvages, sans résultat. Il tente ensuite d'obtenir des faucons, qui manquent eux aussi à l'appel. La troisième tentative visera des chevaux sauvages, qui se présenteront peut-être). C'est le MD qui détermine la probabilité qu'un animal se trouve à portée du sort. Les animaux conjurés aident le prêtre dans la mesure de leurs moyens, demeurant avec lui jusqu'à ce qu'un combat soit terminé, qu'une mission spécifique soit accomplie, que le prêtre soit en sécurité, qu'il les renvoie, etc. Ce sort ne permet de conjurer que des animaux normaux ou géants, en aucun cas des animaux fabuleux ou des monstres (chimères, dragons, gorgones, manticores, etc.).

Contrôle des Vents (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Rayon de 40 pieds/niveau
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut altérer la force du vent dans la zone d'effet. Il lui est possible de l'abaisser ou de l'augmenter d'un degré pour trois niveaux d'expérience qu'il possède. Les degrés de force du vent sont les suivants :

Force du Vent	Kilomètres-heure
Brise légère	3-10
Brise modérée	11-27
Brise puissante	28-46
Vent fort	47-81
Tempête	82-108
Ouragan	109-258

Les vents supérieurs à 28 kilomètres-heure emportent les petites créatures volantes (taille d'aigle et inférieure), affectent grandement la précision des projectiles et rendent la navigation difficile. Les vents plus rapides que 47 kilomètres-heure emportent même les créatures de taille humaine et causent des dégâts mineurs aux vaisseaux. Au-dessus de 82 kilomètres-heure, aucune créature ne peut plus voler, les petits arbres sont déracinés, les bâtiments de bois abattus, les toîts emportés, etc., et les vaisseaux se retrouvent en grand danger. Les vents dont la vitesse est supérieure à 109 kilomètres-heure sont considérés comme des ouragans.

Il existe autour du prêtre un " oeil " de 40 pieds de rayon, dans lequel le vent est calme. Il est à noter que si le sort peut être utilisé dans des souterrains, la taille de l'oeil diminue d'un pied par pied de confinement — si l'espace disponible est inférieur à la zone d'effet (si par exemple le sort est lancé dans une zone de 350 pieds de rayon, alors que sa zone d'effet est un rayon de 360 pieds, l'oeil n'a plus que 30 pieds de rayon ; un espace ne mesurant que 320 pieds l'éliminerait totalement et rendrait le prêtre sujet aux effets du vent.)

Une fois le sort lancé, la force du vent augmente (ou décroit) de 4,5 kilomètres-heure par round jusqu'à ce que la vitesse maximale (ou minimale) soit atteinte. Par un round complet de concentration, le prêtre peut stabiliser le vent à sa force actuelle, ou le programmer pour une augmentation ou une diminution — bien que la vitesse du changement ne puisse être modifiée. Les effets du sort demeurent effectifs durant un tour par niveau du lanceur. Lorsqu'il expire, la force du vent décroît (ou croît) à la même vitesse, jusqu'à ce qu'elle retrouve le degré qu'elle possédait avant l'incantation. Il est possible à un second prêtre d'utiliser un *contrôle des vents* pour contrer l'effet du premier, dans les limites de ses propres capacités.

Coquille Anti-Plantes (Abjuration)

Sphère : Végétale, Protection
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Hémisphère de 15' de diamètre
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée une barrière invisible et mobile qui empêche la pénétration des créatures, matières vivantes ou projectiles végétaux. Ainsi le prêtre (et toute créature se trouvant au sein de la coquille) est-il protégé des attaques portées par des plantes ou des créatures végétales telles que tertres errants ou sylvaniens. Toute tentative visant à forcer cette barrière pour attaquer lesdites créatures la brise immédiatement. L'effet se prolonge durant un tour par niveau d'expérience du prêtre.

Croissance Animale (Altération)

Réversible

Sphère : Animale
Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Maximum de 8 animaux dans une zone de 20 pieds de côté
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, tous les animaux (jusqu'à un maximum de 8) se trouvant dans une zone de 20 pieds de côté voient leur taille multipliée par deux. Les effets de cette croissance sont des Dés de Vie doublés (avec une amélioration correspondante du potentiel d'attaque), des points de vie doublés (à l'exception de ceux venant s'ajouter aux Dés de Vie, ex : 8+1 DV) et des dégâts doublés au cours des combats. Les déplacements et la Classe d'Armure ne sont pas affectés. Le sort se prolonge durant deux rounds par niveau du prêtre. Ce sort est particulièrement utile en conjonction avec un *charme-personne ou mammifère.*

L'inverse réduit de moitié la taille des animaux, ainsi que leurs Dés de vie, points de vie, dégâts des attaques, etc.

Le composant matériel de ce sort et de son inverse sont le symbole saint du prêtre et un peu de nourriture.

Dissipation du Mal (Abjuration)

Réversible

Sphère : Protection, Conjuration
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Ann.

Le prêtre utilisant ce sort fait qu'une créature conjurée de nature maléfique, une créature maléfique extraplanaire ou une créature conjurée par un lanceur de sorts d'alignement mauvais, retourne sur son plan — ou dans son habitat d'origine — si le prêtre réussit contre elle une attaque en mêlée. (Parmi les créatures concernées, citons rôdeurs invisibles, serviteurs aériens, djinns, éfrits, élémentaux, etc.). Un enchantement maléfique (tel qu'un charme lancé par une créature d'alignement mauvais) susceptible à la dissipation de la magie, peut être automatiquement annulé par une dissipation du mal. Il est à noter que ce sort se prolonge durant un maximum d'un round par niveau d'expé-



rience du prêtre, ou jusqu'à ce qu'il soit utilisé. Lorsque le sort est en place, toutes les créatures qui pourraient en être affectées souffrent d'une pénalité de -7 sur leurs tirages d'attaque contre le prêtre.

L'inverse, *dissipation du bien,* fonctionne contre les créatures conjurées ou enchantées d'alignement bon, ou contre les créatures ayant été envoyées pour servir la cause du bien.

Les composants matériels de ce sort sont le symbole saint du prêtre et de l'eau bénite (maudite).

Fléau d'Insectes (Conjuration)

Sphère : Combat
Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : nuage de 180' de diamètre et 60' de haut
Jet de Protection : Aucun

Quand le prêtre lance ce sort, une horde d'insectes rampants, volants et bondissants se rassemble en un épais nuage. (Dans un environnement dénué d'insectes normaux, le sort n'a aucun effet). Les insectes obscurcissent la vision, la réduisant à 10 pieds. Au sein du nuage, il est impossible de lancer des sorts. Les créatures prises dans le nuage reçoivent 1 point de dégâts par round, à cause des piqûres et morsures, quelle que soit leur Classe d'Armure. L'invisibilité ne constitue pas une protection valable. Toutes les créatures possédant 2 Dés de Vie ou moins courent automatiquement dans une direction aléatoire et ne s'arrêtent pas avant de s'être éloignées d'au moins 240 pas des insectes. Celles qui possèdent moins de 5 Dés de Vie doivent faire un tirage de moral : l'échec signifie qu'elles s'enfuient de la même manière.

Les insectes ne pénètrent pas dans une zone de fumée épaisse. Le feu les éloigne également ; un mur de feu formé en anneau empêche un *fléau d'insectes* lancé subséquemment de pénétrer dans son enceinte. Une boule de feu ne fait qu'annihiler les insectes se trouvant dans sa zone d'effet pendant un round. Une simple torche n'a aucun effet sur cette vaste horde de vermine. La foudre, le froid et la glace sont tout aussi inefficaces ; un vent fort couvrant la zone totale du fléau disperse les insectes et met fin au sort. Le fléau demeure présent pendant deux rounds par niveau du prêtre, puis se disperse. Les insectes se rassemblent en une zone centrée sur un point déterminé par le prêtre, point qui peut se trouver à un maximum de 120 pas de lui. Le fléau demeure ensuite en place pour toute la durée du sort. Il est à noter que ce sort peut être contré par une *dissipation de la magie.*

Les composants matériels de ce sort sont quelques petits morceaux de sucre, quelques grains de céréale et une petite quantité de graisse.

Marche dans les Airs (Altération)

Sphère : Elémentaire (Air)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet à une créature, qui peut être aussi grande que le plus colossal des géants, de marcher sur l'air comme s'il s'agissait d'une surface solide. S'élever revient à faire l'ascension d'une colline : l'angle maximum de ce déplacement est de 45°, à la moitié de la vitesse normale de la créature. De même, l'angle maximum d'un déplacement vers le bas est de 45°, mais il est possible de conserver sa vitesse normale. Une créature marchant dans les airs contrôle toujours sa vitesse de déplacement, hormis en cas de vent. Elle perd ou gagne alors 10 pieds de déplacement par tranche de 15 km.h de la vitesse du vent (soit 20 pieds pour un vent de 30 km.h, etc.) A l'option du MD, elle pourra de plus être soumise à diverses pénalités, notamment perte de contrôle et dégâts éventuels, en cas de vents exceptionnement puissants ou turbulents.

Le sort peut être posé sur une monture entraînée, afin de chevaucher dans les airs. Un animal n'étant pas habitué à un tel mode de déplacement aura besoin d'un entraînement long et minutieux, dont les détails sont laissés à l'appréciation du MD.

Les composants matériels de ce sort sont le symbole saint du prêtre et un peu de duvet de chardon.

Mur de Feu (Conjuration)

Sphère : Elémentaire (feu)
Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Le *mur de feu fait* surgir un immobile rideau de flammes magiques aux couleurs miroitantes — jaune-vert ou ambre (ce qui diffère de la version de niveau 4 pour magiciens). On peut ainsi créer une plaque de flammes opaque mesurant un maximum de 20 pieds carrés par niveau du prêtre, ou un anneau dont le rayon est au maximum 10 pieds + cinq pieds pour deux niveaux du prêtre et la hauteur de 20 pieds.

Le mur de feu doit être lancé de manière à être vertical par rapport à son créateur. L'une de ses faces — choisie par le prêtre — envoie des vagues de chaleur, infligeant 2d4 points de dégâts aux créatures se trouvant dans les 10 pieds et 1d4 points à celles qui se trouvent à moins de 20 pieds. De plus, le mur inflige 4d4 points de dégâts, plus 1 point par niveau du prêtre, à quiconque le traverse. Les créatures particulièrement sensibles au feu pourront recevoir des dégâts supplémentaires. Les morts-vivants en reçoivent toujours le double de la valeur normale. Il est cependant difficile de prendre des créatures mobiles dans un mur de feu nouvellement créé. Un jet de protection réussi leur permet d'éviter les flammes, tandis que leur vitesse de déplacement et la direction dans laquelle elles se dirigent déterminent de quel côté du mur elles se retrouvent. Le mur de feu demeure en place tant que son créateur se concentre. Si le prêtre ne désire pas se concentrer sur cet effet, le mur ne se prolonge que durant un round par niveau d'expérience.

Le composant matériel de ce sort est du phosphore.

Passe-Plantes (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut pénétrer dans un arbre et gagner automatiquement l'intérieur d'un autre arbre du même type, se trouvant approximativement dans la direction qu'il désire et à une distance inférieure ou égale aux valeurs du tableau suivant.

Type d'Arbre	Portée de la Zone d'Effet
Chêne	600 pas
Frêne	540 pas
If	480 pas
Orme	420 pas
Tilleul	360 pas
Arbre à feuilles caduques	300 pas
Conifère	240 pas
Autre	180 pas

L'arbre de départ et l'arbre d'arrivée doivent être du même type, vivants tous les deux, et d'une taille au moins égale à celle du prêtre. Il est à noter que si le prêtre pénètre dans un frêne (par exemple) et désire se rendre aussi loin que possible (540 pas) vers le nord, mais que le seul frêne disponible à l'arrivée se trouve vers le sud, c'est dans celui-ci qu'il se retrouvera. Le passe-plantes permet d'effectuer ce transfert en un round. S'il le désire, le prêtre peut demeurer au sein de l'arbre d'arrivée pendant un maximum de un round par niveau qu'il possède. Il peut également en sortir aussitôt. Si aucun arbre du type désiré ne se trouve à portée, le prêtre demeure tout simplement au sein de l'arbre de départ, dont il doit sortir avant que le nombre de rounds approprié ne se soit écoulé. Si l'arbre occupé est abattu ou brûlé, le prêtre doit en sortir avant la fin du processus de destruction, sous peine d'être tué.



Pénitence (Abjuration)
Sphère : Générale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 personne
Jet de Protection : Aucun

Ce sort est utilisé pour ôter à la personne bénéficiant de la pénitence le fardeau d'actions involontaires ou inconscientes. Ce sort annule également les effets d'un changement magique d'alignement. La personne désirant faire pénitence doit soit se repentir sincèrement, soit ne pas avoir été maîtresse d'elle-même au moment ou l'acte mis en cause a été commis. Votre MD jugera de l'effet du sort en fonction de ces critères, prenant aussi en compte ses éventuelles utilisations passées sur la même personne. Les actes répréhensibles volontaires et les crimes délibérés ne peuvent être effacés ainsi (voir le sort quête religieuse). On considère automatiquement qu'un personnage qui refuse une pénitence a commis un crime délibéré.

Le prêtre a besoin de son symbole saint ou de son chapelet, livre ou moulin à prières, ainsi que d'encens devant être brûlé.

Pierres Acérées
(Altération, enchantement)
Sphère : Elémentaire (Terre)
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 3d4 tours + 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6
Zone d'Effet : carré de 10 pieds de côté par niveau, 1 épine par pied de côté
Jet de Protection : Aucun

Ce sort contraint la pierre à adopter la forme de longues pointes acérées qui se fondent dans l'environnement. Il est aussi efficace sur le roc à l'état naturel que sur la pierre travaillée. Les pierres acérées servent à gêner les déplacements dans une certaine zone et à infliger des dégâts. Si la zone est observée avec attention, chaque observateur a 25 % de chances de remarquer les épines rocheuses. Si ce n'est pas le cas, les créatures qui y pénètrent reçoivent 1d4 points de dégâts par round. Le succès de chaque attaque est déterminé comme si le prêtre se trouvait réellement engagé dans un combat. Ceux qui posent le pied dans la zone subissent immédiatement une attaque, puis en essuient une nouvelle lors de chaque round qu'ils y passent. Le premier pas ne permet à la victime de remarquer le problème que si l'attaque initiale est couronnée de succès ; dans le cas contraire, les déplacements se poursuivent et les pierres acérées demeurent inaperçues jusqu'à ce qu'elles aient causé des dégâts. Les créatures qui chargent, ou courent, subissent deux attaques par round.

Quiconque tombe dans une fosse dont le fond est recouvert de pierres acérées subit six attaques par 10 pieds de durée de la chute, chacune s'effectuant à +2 au toucher ainsi qu'aux dégâts. De plus, les victimes reçoivent également les dégâts dûs à la chute elle-même.

Les composants matériels de ce sort sont quatre petites stalagtites.

Quête Religieuse (Enchantement/Charme)
Sphère : Charme
Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Jusqu'à accomplissement
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Ann.

Ce sort permet au prêtre d'exiger de la créature affectée qu'elle accomplisse une certaine mission et qu'elle revienne avec les preuves de son succès. Il pourra par exemple s'agir de la localisation et de la récupération d'un objet important ou précieux, du sauvetage d'une personne de haut-rang, de la délivrance d'une certaine créature, de la prise d'une place-forte, de l'assassinat d'une personne, de la livraison d'un objet, et ainsi de suite. Si la quête n'est pas accomplie proprement — pour raison d'insouciance, de retard ou de perversion des instructions — la créature subit une pénalité cumulative de 1 point par jour sur tous ses jets de protection. Cette pénalité n'est annulée que si la quête est accomplie ou si le prêtre met fin à celle-ci. (Certaines circonstances pourront suspendre temporairement ou annuler une *quête religieuse ;* votre MD vous donnera les renseignements nécessaires lorsque le besoin s'en fera sentir).

Si le sort est lancé sur un sujet non-consentant, celui-ci bénéficie d'un jet de protection. Si la personne recevant la quête accepte d'accomplir la tâche — même si cet accord est obtenu par la force ou la ruse — aucun JP ne s'applique. Si la quête est juste et méritée, une personne de la même religion que le prêtre ne peut y échapper ; une personne du même alignement souffre d'une pénalité de -4 sur le jet de protection. Quoi qu'il en soit, une *quête religieuse* ne peut être dissipée. Elle ne peut être annulée que par un prêtre de plus haut niveau et de la même religion que celui qui l'a imposée. Certaines reliques pourront elles aussi en annuler les effets, ainsi que toute intervention directe d'une divinité. De même, une quête injuste ou imméritée fait bénéficier d'un bonus sur le jet de protection. Il est même possible qu'elle ne produise pas le moindre effet.

Le composant matériel de ce sort est le symbole saint du prêtre.

Rappel à la Vie (Nécromancie)
Réversible
Sphère : Nécromantique
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 personne
Jet de Protection : Spécial

Lorsque le prêtre lance un *rappel à la vie,* il lui est possible de rendre la vie à un nain, un gnome, un demi-elfe, un petit-homme ou un humain (le MD pourra autoriser d'autres types de créatures s'il le désire). Le temps écoulé depuis la mort de la créature est important, le prêtre ne pouvant rappeler à la vie que des personnes n'étant mortes que depuis un maximum de un jour par niveau qu'il possède (un prêtre de niveau 9 ne pourrait par exemple rendre la vie qu'à des personnes mortes depuis 9 jours ou moins).

Il est à noter que le corps du sujet doit être complet, faute de quoi les portions manquantes continuent à manquer lorsque la vie est réinsufflée. De même, les autres afflictions dont peut souffrir le sujet, telles que du poison dans l'organisme, ne sont pas annulées. la personne rappelée à la vie doit réussir un tirage de survie à la résurrection (voir Tableau 3 : Constitution) pour résister à ce traumatisme. Elle perd de plus un point de Constitution. Quoi qu'il arrive, elle se retrouve faible et sans défense et doit passer une journée complète au lit par jour ou portion de jour pendant lesquels elle est demeurée morte. Lorsqu'elle est rappelée à la vie, la personne ne possède qu'un point de vie et doit retrouver le reste de sa vitalité par guérison naturelle ou magique.

Il est à noter que le score de Constitution de départ d'un personnage constitue le nombre maximum de fois où il peut être rendu à la vie de cette manière.

La composante somatique de ce sort consiste à pointer le doigt vers le sujet.

L'inverse, *mort,* accorde à sa victime un jet de protection contre la mort magique. En cas de succès, elle ne reçoit que des dégâts égaux à ceux d'un sort de blessures graves (2d8+1 points). L'échec signifie une mort instantanée.

Rayon de Lune (Evocation, Altération)
Sphère : Soleil
Portée : 60 pas + 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 7
Zone d'Effet : Sphère de 5 pieds de rayon (+ spéciale)
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut faire surgir un pâle rayon de lumière douce, tombant de bas en haut pour illuminer la zone désirée. La lumière est identique à celle de la lune, si bien que les couleurs ne dérivant pas directement du noir, du gris ou du blanc restent vagues. Le prêtre peut aisément déplacer le rayon de lune jusqu'à toute zone qu'il voit et désigne. Ceci rend le sort particulièrement utile pour mettre en évidence un objet ou personne quelconque — comme par exemple un ennemi. Bien que le rayon n'annule pas toutes les ombres, la créature sur laquelle il est centré est parfaitement visible. La lumière réfléchie de ce sort autorise des perceptions visuelles assez vagues, jusqu'à 10 pas audelà de la zone d'effet, mais ne crée par de lueur assez violente pour éliminer les effets de la surprise. La lumière n'a pas d'ef-



fet néfaste sur l'infravision. S'il le désire, le prêtre peut en atténuer la puissance jusqu'à une obscurité presque totale. Le rayon possède par ailleurs toutes les propriétés de la véritable lumière lunaire et peut donc provoquer un changement lycanthropique (lorsque la créature concernée s'y trouve prise), à moins que votre MD n'en décide autrement.

Les composants matériels sont plusieurs graines d'une plante appelée "semence de lune" et un morceau de feldspath (pierre de lune).

Soins des Blessures Critiques
(Nécromancie)
Réversible

Sphère : Soins
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Cet effet est une version très puissante du sort *soins des blessures légères*. Le prêtre impose les mains à une créature et lui guérit 3d8+3 points de dégâts, provenant de blessures ou autres causes. Le sort n'affecte pas les créatures immatérielles, extraplanaires ou non-vivantes.

L'inverse, *blessures critiques,* opère de la même manière que les autres sorts de blessures, requérant un tirage d'attaque réussi pour infliger les 3d8+3 points de dégâts. Les blessures ainsi causées peuvent guérir de la même façon que celles reçues d'autres manières.

Transmutation de la Pierre en Boue
(Altération)
Réversible

Sphère : Elementaire (Terre, Eau)
Portée : 160 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Cube de 20 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort transforme le roc naturel de tout type en un volume égal de boue. S'il est par exemple lancé sur un rocher, celui-ci s'effondre, liquéfié. La pierre magique ou enchantée n'est pas affectée par le sort. La profondeur de la boue créée ne peut excéder 10 pieds. Les créatures incapables de léviter, de voler ou de se libérer de la boue d'une quelconque autre manière s'y enfoncent à la vitesse d'1/3 de leur taille par round — et finissent par suffoquer -, à l'exception des êtres suffisament légers pour marcher normalement sur un tel terrain. Lancer des buissons sur la zone boueuse permettra de soutenir les créatures qui réussiront à se hisser sur eux — la quantité requise étant déterminée par le MD. Les créatures assez grandes pour marcher au fond de la zone boueuse peuvent s'y déplacer à une vitesse de 10 pieds par round.

La boue demeure jusqu'à ce qu'une *dissipation de la magie* réussie ou une *transmutation de la boue en pierre* lui rende son état original — mais pas forcément sa forme. L'évaporation transforme la boue en poussière normale, à raison de 10 pieds cubiques en 1d6 jours. Le temps exact dépend de l'exposition au soleil, au vent, et des inflitrations naturelles.

L'inverse, *transmutation de la boue en pierre* durcit de la boue ou des sables mouvants normaux en pierre tendre (grès ou minéral similaire) de manière permanente — sauf changement magique ultérieur. Les créatures se trouvant dans la boue bénéficient d'un jet de protection pour s'échapper avant que la zone ne soit durcie. Le sable sec n'est pas affecté.

Les composants matériels de ce sort sont de l'argile et de l'eau (ou du sable, du citron doux et de l'eau pour l'inverse).

Vision Véritable (Divination)
Réversible

Sphère : Divination
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsque le prêtre lance ce sort, il confère au bénéficiaire la capacité de voir les choses telles qu'elles sont réellement. L'effet perce les ténèbres magiques ou normales. Les portes secrètes sont mises en évidence. L'emplacement exact des objets déplacés devient évident. Les choses invisibles ne le sont plus. Les illusions et les apparitions sont percées. Les choses métamorphosées, enchantées ou changées sont repérées. Même l'aura projetée par les créatures devient visible, si bien que l'alignement peut être détecté. De plus, le bénéficaire peut focaliser sa vision afin de voir dans le plan Ethéré ou dans les zones frontières des plans adjacents. La portée de la vision conférée est de 120 pieds. Une vision véritable ne pénètre cependant pas les objets solides : elle n'agit en aucun cas comme des rayons X ou équivalents. De plus, ses effets ne peuvent être augmentés par aucune magie connue.

Le sort requiert un onguent posé sur les yeux, fait d'une poudre de champignon très rare, de safran et de graisse, pour une valeur totale d'au moins 300 po par utilisation.

L'inverse, vision faussée, amène les personnes à voir les choses telles qu'elles ne sont pas : la richesse devient pauvreté, la dureté douceur, la beauté laideur. L'onguent requis par le sort inverse est fait d'huile, de poudre de pavot et d'essence d'orchidée rose.

Dans le cas des deux applications, l'onguent doit vieillir pendant 1d6 mois avant d'être utilisable.

Sorts de Sixième Niveau

Animation d'un Objet (Altération)

Sphère : Création, Conjuration
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : 1 pied cubique/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort puissant permet au prêtre le lançant de conférer aux objets inanimés la mobilité et un semblant de vie. Ils attaquent alors quiconqe leur est désigné. L'objet peut être fait de n'importe quel matériau non-magique — bois, métal, pierre, tissu, cuir, céramique, verre, etc. Tenter d'animer un objet se trouvant en possession d'une personne fait bénéficier celle-ci d'un jet de protection contre les sorts. La vitesse de déplacement de l'objet dépend de son mode de locomotion et de son poids. Une grande table en bois serait assez lourde mais ses pieds lui donneraient de la vitesse. Un tapis ne pourrait que ramper. Un pot roulerait. Ainsi un grand piédestal de pierre cahoterait-il à 10 pieds par round, une statue de pierre avancerait de 40 pieds par rounds, une statue de bois à 80 pieds par round ; un léger tabouret d'ivoire se déplacerait de 120 pieds par round ; la vitesse des objets rampants est d'environ 10 à 20 pieds par round, celle des objets roulants de 30 à 60 pieds par round. Les dégâts causés par l'attaque d'un objet animé dépendent de sa forme et de sa composition. Les objets souples et légers ne peuvent que boucher la vue, gêner les mouvements, faire tomber, entraver, étouffer, etc. Les objets durs légers peuvent tomber sur une créature — ou la frapper d'une quelconque autre manière -, lui infligeant 1d2 points de dégâts ou, éventuellement, la gênant ou la faisant tomber, comme dans le cas précédent. Les objets durs de poids moyen peuvent écraser une créature ou la frapper, lui infligeant 2d4 points de dégâts, tandis que les objets durs et lourds peuvent infliger 3d4, 4d4, voire même 5d4 points de dégâts.

La fréquence d'attaque des objets animés dépend de leur mode de locomotion, de leurs " membres " et de leur méthode d'attaque. Elle peut aller d'une fois tous les cinq rounds à une fois par round. La Classe d'Armure de l'objet est essentiellement fonction de sa capacité de déplacement. Les dégâts dépendent du type d'arme et de la cible frappée. Une arme tranchante et acérée est efficace contre le tissu, le cuir, le bois et substances équivalentes. Les armes lourdes et contondantes sont utiles contre du bois, de la pierre ou du métal. Votre MD déterminera tous ces facteurs, ainsi que le nombre de points de dégâts que peut encaisser l'objet avant d'être détruit. Le prêtre peut animer un pied cubique de matière par niveau d'expérience qu'il possède. Ainsi un prêtre de niveau 14 pourrait-il animer un ou plusieurs objets dont le



volume solide ne dépasserait pas 14 pieds cubiques — une grande statue, deux tapis, trois chaises ou une douzaine de cruches moyennes.

Animaux (Conjuration)

Sphère : Conjuration
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucune

Ce sort permet au prêtre de créer magiquement un ou plusieurs animaux qui attaqueront ses adversaires. Le nombre de Dés de Vie total des êtres créés ne peut dépasser le double de son niveau, si les créatures sont choisies aléatoirement, ou son niveau s'il en désire un type particulier. En cas de détermination aléatoire, celle-ci est effectuée par le MD. Ainsi un prêtre de niveau 12 pourrait-il créer deux mammifères ayant chacun 12 DV, ou quatre en ayant chacun 6, six en ayant 4, huit en ayant 3, douze en ayant 2, ou vingt-quatre en possédant 1 chacun. Comptez tout +1 ajouté aux Dés de Vie d'une créature comme 1/4 de Dé de Vie. Ainsi un animal à 4+3 Dés de Vie est-il considéré comme en possédant 4 3/4. Les animaux créés continuent d'exister pendant deux rounds par niveau du prêtre ou jusqu'à ce qu'ils soient abattus. Ils obéissent aux ordres verbaux de leur créateur. Bien qu'ils ne fassent aucune difficulté pour attaquer les adversaires du prêtre, ils rechignent à être employés à d'autres tâches : n'aimant pas cela, il deviennent notablement plus difficile à contrôler et il est tout à fait possible qu'ils refusent d'accomplir une action donnée, se libèrent du contrôle ou se tournent contre leur créateur — selon leur nature et les circonstances. Les animaux créés disparaissent lorsqu'ils sont abattus.

Barrière de Lames (Evocation)

Sphère : Garde, Création
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Le prêtre emploie ce sort pour mettre en place un mur de lames tournantes, acérées comme des rasoirs. Elles pivotent à grande vitesse autour d'un point central, créant une barrière immobile. Toute créature tentant de traverser celle-ci reçoit 8d8 points de dégâts. Le plan de rotation des lames peut être vertical, horizontal ou entre les deux. Les créatures se trouvant dans la zone de la barrière lorsque celle-ci est évoquée bénéficient d'un jet de protection contre les sorts. En cas de succès, elles évitent les lames et ne reçoivent pas de dégâts — s'échappant de la zone par le chemin le plus court possible. La barrière a une existence de 3 rounds par niveau de son créateur. Elle peut emplir une zone carrée de cinq pieds de côté à 60 pieds de côté.

Chêne Animé (Enchantement)

Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 chêne
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de charmer un chêne en bonne santé (ou autre arbre, si le MD le permet) afin de le faire agir comme protecteur. Le sort ne peut être lancé que sur un seul arbre à la fois. Tant qu'un chêne animé est effectif, le prêtre qui l'a lancé ne peut en incanter un second. L'arbre recevant le sort doit se trouver à moins de 10 pieds du domicile du prêtre, dans un endroit sacré pour celui-ci, ou à moins de 100 pas d'une chose qu'il désire faire garder ou protéger.

Le sort peut être lancé sur un arbre en bonne santé de petite, moyenne ou grande taille, selon le désir du prêtre et les chênes dont il dispose. Une phrase de déclenchement comprenant un maximum de un mot par niveau du prêtre est alors placée sur ledit arbre ; " Attaque toute personne qui s'approche sans dire auparavant 'Par le grand gui sacré' " est par exemple une phrase de déclenchement de 14 mots, pouvant être utilisée par un prêtre de niveau 14 ou plus. Le *chêne animé* donne à l'arbre les pouvoirs d'un sylvanien de même taille, une Classe d'Armure 0 et deux attaques par round. Mais sa vitesse de déplacement n'est que de 30 pieds par round.

Taille de l'Arbre	Hauteur	Dés de Vie	Dégâts par Attaque
Petite	12'-15'	7-8	2d8
Moyenne	16'-19'	9-10	3d6
Grande	20'-23'	+11-12	4d6

Un arbre enchanté par ce sort irradie une aura magique (si on cherche à la percevoir) et peut être ramené dans son état normal par une dissipation de la magie réussie, ou si le prêtre l'ayant animé le désire. En cas de dissipation, il s'enracine instantanément. S'il est libéré par le prêtre, il tente de retourner à sa place originelle avant de reprendre racine. Les dégâts infligés à l'arbre peuvent être réparés par un sort de *croissance végétale* qui restaure 3d4 points de dégâts — mais n'augmente ni la taille, ni les points de vie du chêne.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit disposer de son symbole saint.

Conjuration d'Animaux III (Conjuration)

Sphère : Animale, Conjuration
Portée : 100 pas/niveau
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Cet effet est similaire à celui du sort de niveau 4 *conjuration d'animaux I,* à ceci près qu'il appelle un maximum de quatre animaux possédant 16 DV chacun ou moins, ou de seize créatures possédant 4 Dés de Vie. Seuls des animaux se trouvant à portée se présenteront. Le prêtre peut tenter trois fois de conjurer un type d'animal différent (ex : tout d'abord, il appelle des chiens sauvages, sans résultat. Il tente ensuite d'obtenir des faucons, qui manquent eux aussi à l'appel. La troisième tentative visera des chevaux sauvages, qui se présenteront peut-être). C'est le MD qui détermine la probabilité qu'un animal se trouve à portée du sort. Les animaux conjurés aident le prêtre dans la mesure de leurs moyens, demeurant avec lui jusqu'à ce qu'un combat soit terminé, qu'une mission spécifique soit accomplie, que le prêtre soit en sécurité, qu'il les renvoie, etc. Ce sort ne permet de conjurer que des animaux normaux ou géants, en aucun cas des animaux fabuleux ou des monstres (chimères, dragons, gorgones, manticores, etc.).

Conjuration du Climat (Conjuration)

Sphère : Climat
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre conjure des conditions correspondant au climat de la zone dans laquelle il se trouve et de la saison. Ainsi, au printemps, il est possible de conjurer une tornade, un orage, du froid, une tempête de neige fondue ou de la chaleur. L'été se prêterait à des pluies torrentielles, à une vague de chaleur ou à une averse de grêle. En automne, il serait possible d'obtenir un temps chaud ou froid, du brouillard, de la neige fondue, etc. L'hiver permet de conjurer des conditions de grand froid, de blizzard ou de dégel. Près des régions côtières, à la fin de l'hiver ou au début du printemps, on pourra obtenir un vent possédant la force d'un ouragan. Le climat conjuré ne se trouve pas sous le contrôle du prêtre. Il pourra ne durer qu'un tour, s'il s'agit d'une tornade, ou des heures, voire des jours, dans les autres cas. De même la zone d'effet varie d'environ 1 km^2 à 25 km^2. Il est à noter que plusieurs prêtres peuvent agir en conjonction pour affecter grandement le climat, contrôler les vents ou conjurer des conditions extrêmes.

Quatre tours après le lancement du sort, le temps qu'il va faire commence à devenir apparent — ciel se dégageant, bouffées d'air chaud, brise glaciale, nuages s'amoncelant, etc. Le climat conjuré se manifeste au bout de 1d12+5 tours après l'incantation. Il est à noter que les nouvelles conditions climatiques ne peuvent être modifiées par le prêtre, une fois la conjuration achevée. Une fois le nouveau climat mis en place, il ne peut plus être dissipé. S'il l'est avant de s'être installé complètement, les conditions retrouvent lentement leur état original.



Conjuration d'un Elémental de Feu (Conjuration)
Réversible
Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 80 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 6 rounds
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre ouvre un seuil spécial vers le plan élémentaire du Feu, et une créature élémentaire est attirée auprès de lui. Il y a 65 % de chances pour qu'il s'agisse d'un élémental de feu à 12 Dés de Vie, 20 % de chances d'obtenir un élémental à 16 Dés de Vie, 9 % d'avoir deux à quatre salamandres, 4 % de conjurer un éfrit, et 2 % de voir apparaître un élémental de feu colossal, possédant 21 à 24 Dés de Vie. Le prêtre n'a pas à craindre que la créature conjurée se retourne contre lui, aussi il lui est inutile de se concentrer sur les actions de celle-ci ou de s'en protéger. L'élémental (ou autre créature) conjuré aide le prêtre par tous les moyens, y compris en attaquant ses adversaires. Il ne demeure sur le plan de son conjurateur que pendant un maximum d'un tour par niveau de celui-ci, ou jusqu'à ce qu'il soit abattu, renvoyé par une *dissipation de la magie,* par l'inverse de ce sort *(congédiement d'un élémental de feu)* ou magie similaire.

Coquille Anti-Animaux (Abjuration)
Sphère : Animale, Protection
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Hémisphère de 20' de diamètre
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre crèe un champ de force hémisphérique ne pouvant être pénétré par aucune créature animale ou partiellement animale (ni magique, ni extraplanaire). Ainsi un esprit follet, un géant ou une chimère se verraient-ils barrer le chemin, mais des morts-vivants ou des créatures conjurées pourraient pénétrer la coquille, tout comme en seraient capables des monstres tels que serviteurs aériens, diablotins, quasits, golems, élémentaux, etc. La coquille anti-animaux fonctionne normalement sur les hybrides, comme les cambions, et se maintient pendant un tour par niveau d'expérience du prêtre. Forcer cette barrière pour attaquer les créatures qu'elle retient l'éprouve grandement et finit par l'annuler.

Ce sort requiert le symbole saint du prêtre et une poignée de poivre.

Festin des Héros (Evocation)
Sphère : Création
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 individu/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de faire apparaître un grand festin pouvant nourrir autant de créatures qu'il possède de niveaux d'expérience. Le sort crée une table magnifique, des chaises, de la vaisselle et toute la nourriture et les boissons nécessaires. Il faut une heure complète pour consommer ce repas, et les effets bénéfiques de celui-ci ne se manifestent pas avant que ladite heure soit achevée. Les convives sont guéris de toutes leurs maladies et immunisés contre le poison pendant 12 heures. Le nectar qui constitue la boisson soigne de plus 1d4+4 points de dégâts. La nourriture, qui rappelle l'ambroisie, équivaut à un sort de *bénédiction* dont les effets se prolongent pendant 12 heures. De plus, durant la même période, les gens qui ont participé au festin sont immunisés contre la peur, le désespoir et la panique. Si le festin est interrompu pour une raison quelconque, le sort est gâché et tous ses effets annulés.

Les composants matériels sont le symbole saint du prêtre et un miel spécialement fermenté, recueilli dans les alvéoles de larves d'abeilles destinées à devenir reines.

Guérison (Nécromancie)
Réversible
Sphère : Soins
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Ce sort extrêmement puissant permet au prêtre de supprimer maladies et blessures de la créature en bénéficiant. Toutes les maladies – y compris la cécité – et tous les points de dégâts, quelle que soit la manière dont ils aient été infligés, sont guéris. Le sort annule également l'effet d'une débilité mentale. Il soigne les affections mentales dues à des sorts ou à une lésion du cerveau. Ces effets peuvent bien entendu être annulés par des blessures ou des maladies ultérieures.

L'inverse, *mise à mal,* inflige une maladie à la victime et ne lui laisse que 1d4 points de vie, à condition que le prêtre réussisse un tirage d'attaque en mêlée. Pour connaître les créatures insensibles aux sorts de *guérison* (ou de *mise à mal),* voir *soins des blessures légères.*

Interdiction (Abjuration)
Sphère : Protection
Portée : 30 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 6 rounds
Zone d'Effet : Un cube de 60 pieds de arête/niveau
Jet de Protection : Spécial

Ce sort peut être utilisé pour protéger une zone consacrée (voir GDM). Il en interdit l'accès par téléportation, changement de plan ou pénétration éthérée. Si le prêtre le désire, l'interdiction peut être liée à un mot de passe : ainsi seuls ceux qui le prononcent pourront-ils ignorer la protection. Sinon l'effet produit sur les créatures pénétrant dans la zone enchantée dépend de la différence entre leur alignement et celui du prêtre. C'est la pénalité la plus importante qui est appliquée.

Alignement Identique : Aucun effet. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent pénétrer dans la zone sans l'avoir prononcé (pas de jet de protection).

Alignement différent en matière de loi et de chaos : JP contre les sorts pour pénétrer dans la zone ; en cas d'échec, 2d6 points de dégâts ; s'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent pénétrer dans la zone sans le prononcer.

Alignement différent en matière de bien et de mal : JP contre les sorts pour pénétrer dans la zone ; en cas d'échec, 4d6 points de dégâts. S'il y a un mot de passe, les créatures ne peuvent pénétrer dans la zone sans le prononcer. Leur tentative ne leur cause des dégâts que si elles manquent leur jet de protection.

Une fois un jet de protection manqué, la créature concernée ne pourra entrer dans la zone avant que le sort ne cesse d'agir. La barrière ne peut être dissipée par un lanceur de sorts de niveau inférieur à celui du prêtre qui l'a créée. Malgré leur succès, les créatures qui parviennent à entrer dans la zone en réussissant leur JP se sentent tendues et mal à l'aise.

En plus du symbole saint du prêtre, les composants comprennent de l'eau bénite et de rares encens valant au moins 1.000 po par cube de 60 pieds à protéger. Si l'on désire inclure un mot de passe dans l'incantation, il conviendra de faire brûler des encens du même type, pour une valeur minimale de 5 000 po par cube de 60 pieds.

Langages des Monstres (Altération)
Sphère : Divination
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Le lanceur
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de converser avec n'importe quelle créature possédant un mode de communication quelconque (y compris empathique, tactile, etc.).
C'est à dire que le monstre comprend dans son propre langage le sens de ce



que lui dit le prêtre — et réciproquement. Le MD doit alors faire un tirage pour déterminer la réaction de la créature à laquelle on s'adresse. Tous les êtres du même type que celui choisi par le prêtre peuvent comprendre la conversation, s'ils se trouvent à portée. Pendant la durée du sort, le prêtre peut parler à différents types de créatures, à condition de s'adresser séparément à chacun. Le sort se prolonge durant deux rounds par niveau.

Mot de Rappel (Altération)

Sphère : Conjuration
Portée : 0
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Le *mot de rappel* ramène instantanément le prêtre dans son sanctuaire lorsqu'il est prononcé. Ledit sanctuaire doit être un endroit connu, spécifiquement conçu d'avance par le prêtre. Le point d'arrivée exact est une zone choisie, dont les dimensions ne dépassent pas 10' x 10'. Le prêtre peut ainsi franchir n'importe quelle distance, qu'il se trouve au-dessus du sol ou en-dessous. Ce transport est parfaitement sûr au sein d'un même plan. Pour chaque degré d'éloignement entre le plan de départ et le plan d'arrivée, il existe une chance cumulative de 10 % pour que le prêtre soit irrévocablement perdu. Il lui est possible de transporter avec lui un maximum de 25 livres par niveau d'expérience. Un prêtre de niveau 15 pourrait donc ainsi transporter sa personne ainsi qu'un poids de 375 livres — équipement, trésor, ou même matière vivante, comme par exemple une autre personne. Dépasser cette limite entraîne l'échec du sort. Il est à noter que les puissants champs de force physiques (magnétiques, gravitationnels, etc.) ou les forces magiques peuvent, si le MD le désire, rendre l'utilisation de ce sort hasardeuse ou impossible.

Mur d'Epines (Conjuration)

Sphère : Végétale, Création
Portée : 80 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Un cube de 10 pieds d'arête/niveau
Jet de Protection : Aucun

Ce sort crée une barrière de buissons enchevêtrés, souples et très robustes, portant des aiguilles acérées aussi longues qu'un doigt. Toute créature se forçant un chemin dans (ou entrant en contact avec) le mur d'épines reçoit 8 points de dégâts, plus un nombre égal à sa Classe d'Armure. Les CA négatives sont soustraites aux 8 points d'origine, mais aucun ajustement de Dextérité n'est pris en compte. Toute créature se trouvant dans la zone d'effet du mur au moment de sa création s'y trouve prise et doit se forcer un chemin pour se libérer. Les dégâts ci-dessus s'appliquent pour chaque tranche de 10 pieds d'épaisseur du mur.

Si l'on tente de trancher dans le mur d'épines, il faut au moins quatre tours pour dégager une épaisseur de 10 pieds. Les feux normaux ne peuvent affecter la barrière, mais les feux magiques l'annihilent en deux tours — créant ce faisant l'effet d'un mur de feu (voir ce sort). En ce cas, la face froide dudit mur est la plus proche du prêtre ayant lancé le mur d'épines.

L'extrémité du mur d'épines la plus proche du prêtre apparaît à un maximum de 80 pas de lui — à son gré. La durée du sort est d'un tour par niveau d'expérience. L'effet couvre un cube de 10 pieds de côté par niveau de son créateur, adoptant la forme que celui-ci désire. Ainsi un prêtre de niveau 14 pourrait-il créer un mur d'épines long de 70 pieds, large (ou épais) de 20 et épais (ou large) de 10, ou bien un mur haut et épais de 10 pieds, long de 140, afin de bloquer un passage souterrain. Toute autre forme est également admise. Il est aussi possible de créer un mur de 5 pieds d'épaisseur, qui n'inflige que la moitié des dégâts normaux mais dont l'une des autres dimensions peut être doublée. Il est à noter que les créatures ayant la capacité de traverser des zones envahies par une épaisse végétation ne sont pas arrêtées par cette barrière. Le prêtre l'ayant créée peut la faire disparaître à volonté.

Orientation (Divination)

Réversible

Sphère : Divination
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 3 rounds
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Le bénéficiaire de ce sort est capable de découvrir la route la plus courte et la plus directe lui permettant soit d'atteindre un endroit, soit de le quitter. L'orientation peut être utilisée à l'air libre ou dans un souterrain, un piège, voire même un sort de *labyrinthe.* Il est à noter qu'elle ne fonctionne que par rapport à des endroits et non à des objets ou créatures y demeurant. Ainsi il sera impossible de trouver la route menant à "une forêt ou vit un dragon vert" ou à "un monceau de pièces de platine". L'endroit doit se trouver sur le même plan d'existence que le prêtre.

Le sort permet au sujet de sentir la direction qui finira par le mener à bon port, lui indiquant le chemin exact à suivre ou les actions devant être entreprises — en se concentrant, le bénéficiaire peut sentir la présence de fils tendus en travers de son chemin, ou connaître le mot de passe permettant de franchir un glyphe sans subir de dégâts. Le sort prend fin lorsque la destination est atteinte ou dès qu'un tour par niveau du prêtre s'est écoulé. Il permet de libérer en un round son sujet, et ceux qui l'accompagnent, d'un *labyrinthe* et continue de rendre ce service tant qu'il est actif.

Il est à noter que cette divination est liée au prêtre et non à ses compagnons. Tout comme le sort de *détection des pièges,* elle ne prédit, ni ne prévient les actions des créatures.

Le sort requiert un jeu d'ustensiles de divination, du type le plus familier au prêtre — ossements, baguettes d'ivoire, bâtons, runes gravées, et ainsi de suite.

Le sort inverse, *désorientation,* fait que la créature touchée est totalement perdue et incapable de trouver son chemin pendant toute la durée du sort — quoiqu'elle puisse bien entendu être guidée.

Pierres Parlantes (Divination)

Sphère : Elémentaire (Terre), divination
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 1 pied cubique de pierre
Jet de Protection : Aucun

Lorsque le prêtre lance ce sort, les pierres elles-mêmes se mettent à parler et lui apprennent l'identité des personnes ou des choses les ayant touchées, ainsi que la nature de ce qui est enfoui sous elles, dissimulé ou tout simplement posé derrière elles. Sur demande, elles peuvent fournir des descriptions complètes. Il est à noter que la perspective, les perception et les connaissances d'une pierre pourront entraver cette divination ; s'il y a lieu, ces détails sont déterminés par le MD.

Les composants matériels de ce sort sont une goutte de mercure et un peu d'argile.

Répulsion du Bois (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : chemin de 120 pieds de large, 20 pieds de
long/niveau
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, des vagues de force déferlent depuis le prêtre, se déplaçant dans la direction à laquelle il fait face, et repoussant jusqu'aux limites de la portée tous les objets en bois se trouvant sur son chemin. Les objets mesurant plus de trois pouces de diamètre et étant fixés solidement ne sont pas affectés, mais ceux que rien ne retient (lambrissage mobile, tours d'assaut, etc.) reculent. Les objets fixés qui mesurent moins de trois pouces de diamètre se fendillent puis se brisent — les morceaux étant ensuite emportés par les vagues de force. Ainsi des objets tels que boucliers en bois, lances de fantassins, manches d'armes en bois, flèches et carreaux sont-ils repoussés, entraînant avec eux ceux qui les portent. Si une lance est plantée au sol pour résister à cette poussée, elle se brise. Même les objets magiques possédant des sections en bois sont repoussés, bien qu'une coquille anti-magie bloque cet effet. Une dissipation de la magie y met également fin. Sinon la répulsion du



bois ne dure qu'un round par niveau d'expérience du prêtre.

Les vagues de force continuent de dévaler leur chemin fixé pendant toute la durée du sort, repoussant les objets en bois à la vitesse de 40 pieds par round. La longueur du chemin est de 20 pieds par niveau, si bien qu'un prêtre de niveau 14 lancera une *répulsion du bois* avec une zone d'effet de 120 pieds de large sur 280 pieds de long, et une durée de 14 rounds. Il est à noter qu'après le lancement du sort, le chemin est déterminé et que le prêtre peut par la suite accomplir d'autres actions ou quitter les lieux sans interrompre l'effet.

Semences de Feu (Conjuration)

Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round/semence
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : 1/2

Ce sort crée des projectiles ou bombes incendiaires à retardement dégageant une chaleur importante. Le choix de l'application est fait au moment de l'incantation.

Projectiles : cette version du sort transforme quatre glands en projectiles à principe de grenade spéciaux, pouvant être jetés jusqu'à 40 pas. Un tirage d'attaque est requis pour frapper la cible visée et les pénalités de non-compétence sont prises en compte. Chaque gland explose dès qu'il frappe une surface dure, infligeant 2d8 points de dégâts et boutant le feu à tous les matériaux inflammables, dans un rayon de 10 pieds autour du point d'impact. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet de l'explosion ne reçoivent que la moitié des dégâts si elles réussissent un jet de protection contre les sorts. Toute créature frappée directement par une semence reçoit la totalité des dégâts (c'est à dire qu'elle ne bénéficie d'aucun jet de protection).

Bombes incendiaires : cette version du sort transforme un maximum de huit boules de houx en bombes incendiaires spéciales. La plupart du temps, elles doivent être placées, étant trop légères pour qu'on les utilise comme projectiles (elles ne peuvent être lancées qu'à une distance de six pieds). Si leur créateur se trouve à moins de quarante pieds de là, elles explosent lorsqu'il prononce un mot de commande. S'enflammant instantanément, elles infligent 1d8 points de dégâts à toutes les créatures et boutant le feu à toute matière inflammable dans un diamètre de cinq pieds. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet ne reçoivent que la moitié des dégâts si elles réussissent leur jet de protection contre les sorts.

Toutes les semences de feu perdent leur pouvoir après une durée égale à un tour par niveau d'expérience de leur créateur — celles d'un prêtre de niveau 13 demeurent par exemple actives durant un maximum de 13 tours.

Hormis les glands ou les boules de houx, aucun composant matériel n'est requis pour ce sort.

Séparation des Eaux (Altération)

Sphère : Elémentaire (Eau)
Portée : 20 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

En employant ce sort, le prêtre peut créer une brèche dans une étendue d'eau ou liquide similaire. La profondeur et la longueur de l'espace ainsi formé dépendent du niveau du prêtre : il lui est possible de créer une brèche profonde de trois pieds par niveau, longue de 20 pas par niveau et large de 30 pas. Au niveau 12, le prêtre séparerait donc les eaux sur 36 pieds de profondeur, 30 pas de large et 240 pas de long. La brèche demeure en place jusqu'à ce que le sort expire ou que le prêtre l'ayant créée décide de la refermer. Les courants existants semblent se propager au travers de l'espace formé, mais les créatures qui nagent, et les objets solides tels que des bateaux, ne peuvent y pénétrer sans un effort volontaire et épuisant. S'il est lancé sous l'eau, ce sort crée un cylindre d'air de la longueur et du diamètre approprié. Lancé directement sur un élémental d'eau, il lui inflige 4d8 points de dégâts. La créature doit de plus réussir un jet de protection contre les sorts sous peine de s'enfuir pendant 3d4 rounds, en proie à la panique.

Le composant matériel de ce sort est le symbole saint du prêtre.

Serviteur Aérien (Conjuration)

Sphère : Conjuration
Portée : 10 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'Incantation : 9
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort conjure un serviteur aérien invisible qui devra trouver et ramener l'objet ou la créature lui étant décrit par le prêtre. Contrairement à un élémental, il est impossible de lui ordonner de combattre. Lorsque la créature est conjurée, le prêtre doit avoir lancé une *protection contre le mal,* se trouver au sein d'un cercle de protection, ou disposer d'un objet spécial lui permettant de contrôler le serviteur aérien — faute de quoi celui-ci tentera de l'abattre et retournera d'où il vient.

L'objet ou la créature à ramener doit pouvoir être ramené physiquement au prêtre par le serviteur aérien (lequel peut porter au moins 1.000 livres). Si, pour une raison ou une autre, il lui est impossible de remplir sa mission, le serviteur aérien devient fou et tente de retrouver et de détruire le conjurateur. Dès que le sort expire, que sa mission est accomplie, qu'il est dissipé, que le prêtre est abattu ou qu'il le relâche, le serviteur aérien retourne sur son propre plan. Le sort a une durée maximale d'un jour par niveau d'expérience du prêtre qui le lance.

Si la créature devant être ramenée ne peut détecter les objets invisibles, le serviteur aérien obtient automatiquement la surprise lorsqu'il attaque. Dans le cas contraire, la créature souffre tout de même d'une pénalité de -2 sur son tirage de surprise. Lors de chaque round de combat, le serviteur aérien doit faire un tirage d'attaque. Dès que l'un de ceux-ci est couronné de succès, il a réussi à saisir l'objet ou la créature qu'on l'a envoyé chercher. Toute créature possédant un score de Force bénéficie d'une chance de briser l'étreinte du monstre, chance égale au double de celle qu'elle a de *tordre des barreaux.* Si elle ne possède pas de score de Force, lancez 1d8 par Dé de Vie qu'elle et le serviteur aérien possèdent. Celui qui obtient le plus grand total est le plus fort. Une fois saisie, la créature ne peut se libérer par Force ou Dextérité et est aussitôt ramenée vers le prêtre, par la voie des airs.

Transmutation de l'Eau en Poussière (Altération)

Réversible

Sphère : Elémentaire (Eau, Terre)
Portée : 60 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 8
Zone d'Effet : 1 pas cubique/niveau
Jet de Protection : Spécial

Lorsque ce sort est lancé, la zone sujette passe immédiatement de l'état liquide à celui de poussière. Il est à noter que si l'eau est d'ores et déjà boueuse, la zone d'effet est doublée. S'il s'agit de boue humide, elle est quadruplée. Si de l'eau demeure en contact avec la poussière transmutée, la première imprègne vivement la seconde, qui est soit changée en boue, soit trempée ou humidifiée, en fonction de la quantité de liquide disponible.

Seul le liquide se trouvant effectivement dans la zone d'effet au moment de l'incantation est affecté. Les potions partiellement composées d'eau sont gâchées. Les créatures vivantes ne sont pas affectées, à l'exception de celles qui proviennent du plan élémentaire de l'Eau : celles-ci doivent réussir un jet de protection contre la mort sous peine d'être tuées ; une seule de ces créatures peut cependant être affectée par le même sort, quelles que soient sa taille et celle de la zone d'effet.

L'inverse de ce sort est tout simplement une *création d'eau* très puissante exigeant une pincée de poussière comme composant matériel supplémentaire.

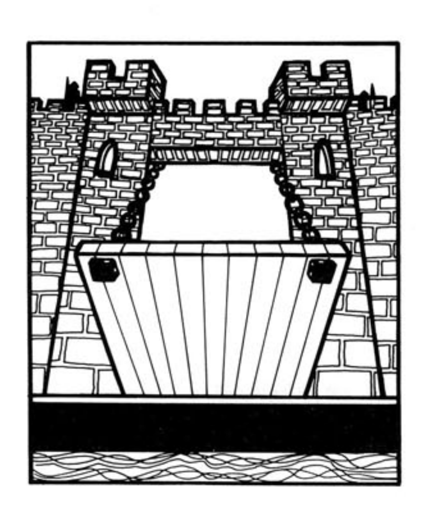
Pour l'une ou l'autre utilisation du sort, les autres composants requis sont de la poussière de diamant valant au moins 500 po, un éclat de coquillage marin et le symbole sacré du prêtre.



Transport par les Plantes (Altération)

Sphère : Végétale
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut pénétrer au sein de toute plante de grande taille (humaine ou plus) et de se transporter en un round dans une autre plante du même type, quelle que soit la distance les séparant l'une de l'autre. La plante de départ doit être vivante. Il est inutile que le prêtre soit familier avec la plante d'arrivée, mais celle-ci doit également être vivante. Si le lanceur ne connait pas l'emplacement exact de la plante d'arrivée, il n'a besoin que de déterminer la direction et la distance de son voyage : le sort l'amènera aussi près que possible de l'endroit désiré. Il existe une chance de base de 20 %, minorée de 1 % par niveau du prêtre, pour que le *transport* amène celui-ci dans une plante d'espèce similaire, située à 1-150 kilomètres du point d'arrivée prévu. Si une plante d'arrivée bien particulière est désirée, et que celle-ci est morte, le sort n'a aucun effet et le prêtre doit sortir de la plante de départ dans les 24 heures. Il est à noter que ce sort ne fonctionne pas sur les créatures végétales — sylvaniens, tertres errants, etc. La destruction d'une plante occupée tue le prêtre (voir le sort *porte végétale).*



Sorts de Septième Niveau

Animation de la Pierre (Altération)

Sphère : Elémentaire (Terre)
Portée : 40 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 2 pieds cubiques/niveau
Jet de Protection : Aucun

En employant ce sort, le prêtre fait bouger un objet de pierre ayant au maximum la taille indiquée ci-dessous (voir le sort de niveau 6 animation d'un objet). Il doit s'agir d'un objet séparé (et non d'une portion de rocher ou équivalent). Il obéit aux désirs du prêtre — attaquant, brisant des objets, bloquant une approche — tant que la magie est active. Il n'a aucune intelligence ou volonté personnelle mais suit à la lettre ses instructions. On ne peut cependant donner à la pierre animée qu'une seule série d'instructions par action (l'ensemble étant très bref et fait de mots simples — une douzaine environ). Le sort se prolonge durant 1 round par niveau du prêtre. Le volume de pierre pouvant être animé est lui aussi basé sur le niveau d'expérience du prêtre — deux pieds cubiques par niveau, soit 24 pieds cubiques, environ une masse de taille humaine, pour un prêtre de niveau 12.

Bien que les caractéristiques exactes de la pierre animée soient déterminées par le MD, sa Classe d'Armure ne peut être supérieure à 5, et elle possède 1d3 points de vie par pied cubique. Elle utilise la table de combat du prêtre. Les dégâts maximum qu'elle peut infliger sont de 1d2 points par niveau du prêtre (ainsi une pierre animée par un prêtre de niveau 12 pourrait-être infliger de 12 à 24 points de dégâts). Les déplacements d'une pierre de taille humaine s'effectuent à 60 pieds par round. La pierre pèse généralement 100 à 300 livres par pied cubique.

Les composants matériels de ce sort sont une pierre et une goutte de sang du prêtre.

Asile (Altération, Enchantement)

Réversible

Sphère : Conjuration
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 jour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre crée une puissante magie dans un objet spécialement préparé — un chapelet, une petite tablette d'argile, un bâton d'ivoire, etc. Cet objet irradie la magie car il possède le pouvoir de transporter instantanément son possesseur au domicile du prêtre l'ayant enchanté. Une fois l'objet préparé, le prêtre doit le donner volontairement à un individu, informant celui-ci du mot de commande devant être utilisé en conjonction. Pour utiliser l'objet, le bénéficiaire doit le briser ou le déchirer, tout en prononçant ce mot de commande. A ce moment, lui-même et tout ce qu'il porte ou tient en main — jusqu'à sa limite maximum d'encombrement — sont transportés instantanément dans le sanctuaire du prêtre, tout comme s'il avait prononcé un *mot de rappel*. Aucune autre créature ne peut être affectée.

L'application inverse du sort transporte le prêtre dans le voisinage immédiat du possesseur de l'objet lorsque celui-ci est brisé et le mot de commande prononcé. Le prêtre a une idée générale de l'endroit et de la situation dans lesquels se trouve le bénéficiaire, et peut choisir de ne pas être affecté par cette conjuration. La décision est prise au moment où le transfert doit s'opérer. S'il choisit de ne pas venir, l'occasion est perdue à jamais et le sort gâché.

Le prix de revient de la préparation de l'objet (pour l'une ou l'autre version) varie entre 2.000 et 5 000 po. Les objets les plus coûteux peuvent transporter le sujet d'un plan d'existence à un autre, si le MD le permet. Il est à noter que les facteurs pouvant empêcher l'opération des sorts de *téléportation* et de *changement de plan* bloquent également celle de celui-ci.

Changement de Bâton en Sylvanien

(Evocation, Enchantement)

Sphère : Végétale, Création
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Le bâton du lanceur
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut changer un bâton spécialement préparé en créature sylvanienne de la plus grande taille (environ 24 pieds de haut). Lorsque, tout en prononçant une invocation et un ordre spéciaux, le prêtre plante l'extrêmité du bâton en terre, celui-ci se change en une sorte de Sylvanien à 12 Dés de Vie, possédant 40 points de vie et une Classe d'Armure de 0. Le monstre ainsi créé attaque deux fois par round, chaque coup au but infligeant 4d6 points de dégâts. Le bâton-sylvanien défend le prêtre et obéit à tous les ordres verbaux de celui-ci. Il ne s'agit cependant pas d'un véritable sylvanien. Il ne peut ni converser avec ceux-ci, ni contrôler des arbres. La transformation dure soit pendant autant de tours que le prêtre possède de niveaux, soit jusqu'à ce qu'il commande au bâton de retrouver son état original, soit lorsque le bâton est détruit — des trois situations, celle qui se présente en premier. Si le bâton-sylvanien est réduit à 0 points de vie ou moins, il s'effondre en poussière et est détruit. Sinon il peut être réutilisé à pleine force au bout de 24 heures.

Pour lancer ce sort, le prêtre doit disposer soit de son symbole saint, soit de feuilles (frêne, chêne ou if) provenant du même type d'arbre que le bâton.

Le bâton lui-même doit être spécialement préparé. Il doit s'agir d'une branche solide, prélevée sur un chêne, un frêne ou un if ayant été frappé par la foudre moins de 24 heures auparavant. Il convient ensuite de l'exposer au soleil et à une fumée spéciale pendant 28 jours, avant de le tailler, de le sculpter et de le polir pendant encore 28 jours. Durant l'une quelconque de ces deux périodes, le prêtre ne peut partir en aventure ni entreprendre aucune activité absorbante. Le bâton achevé, sur lequel on aura gravé des scènes sylvestres, sera ensuite frotté de boules de houx et son extrémité plantée dans la terre du bosquet du prêtre, tandis que celui-ci lancera un sort de *langages des plantes* — demandant au bâton de venir à son aide en cas de besoin. L'objet est alors investi d'une



magie qui lui permettra de se changer de nombreuses fois en sylvanien — et réciproquement.

Char de Sustarre (Evocation)

Sphère : Elémentaire (Feu), Création
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 12 heures
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, il fait surgir un grand char flamboyant, tiré par deux fougueux chevaux, venant du plan élémentaire du Feu. Ils apparaissent avec un coup de tonnerre, parmi un nuage de fumée. Le véhicule se déplace à la vitesse de 24 sur terre, de 48 en vol, et peut transporter le prêtre et un maximum de sept autres créatures de taille humaine ou moins (les passagers doivent être touchés par le prêtre pour être protégés des flammes du char). Hormis ces passagers d'élection, tout être reçoit 2d4 points de dégâts de feu par round s'il s'approche à moins de cinq pieds du char. Il peut cependant échapper à ce désagrément s'il se projette hors de la zone dangereuse en réussissant un jet de protection contre la pétrification, avec ajustements de Dextérité.

Le prêtre contrôle le char par ordre verbal, faisant marcher, trotter, galoper, voler ou s'arrêter les chevaux, leur enjoignant à son gré de tourner à droite ou à gauche, etc. Il est à noter que le char de Sustarre est une manifestation physique qui peut recevoir des dégâts. Le véhicule et les chevaux ne sont blessés que par les armes magiques ou l'eau (1 litre = 1 point de dégâts). Ils possèdent une Classe d'Armure de 2 et chacun d'entre eux doit recevoir 30 points de dégâts pour être dissipé. Le feu n'a bien entendu aucun effet sur eux, mais les feux magiques autres que celui du char peuvent affecter les passagers. D'autres sorts, tels que *parole sacrée* ou une *dissipation de la magie* réussie forceront le char à retourner sur son plan, sans ses passagers. Le char ne peut être conjuré qu'une fois par semaine.

Les composants matériels sont un petit morceau de bois, deux boules de houx et une source de feu dont l'intensité est au moins égale à celle d'une torche.

Confusion (Enchantement/Charme)

Sphère : Charme
Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1d4 créatures dans un carré de 40' x 40'
Jet de Protection : Spécial

Ce sort provoque la confusion d'une ou plusieurs créatures au sein de la zone, créant indécision et incapacité d'entreprendre une action réfléchie. Le sort affecte 1d4 créatures plus une pour deux niveaux du prêtre. Ainsi, de sept à dix créatures peuvent être rendues confuses par un prêtre de niveau 12 ou 13, de huit à onze par un prêtre de niveau 14 ou 15, etc. Les victimes bénéficient d'un jet de protection contre les sorts, ajusté selon leur Sagesse, avec une pénalité de -2. Celles qui le réussissent ne sont pas affectées par le sort. Les créatures confuses réagissent de la manière suivante (lancer 1d10) :

1 S'éloigne et erre (à moins d'en être empêché) pendant toute la durée du sort.
2-6 Demeure indécis pendant un round (faire ensuite un nouveau tirage)
7-9 Attaque la créature la plus proche pendant un round (puis faire un nouveau tirage)
10 Réagit normalement pendant un round (puis faire un nouveau tirage)

Le sort dure un round par niveau du prêtre. C'est le MD qui tire les réactions des personnages affectés, à chaque round ou jusqu'à ce que le résultat "s'éloigne et erre pendant toute la durée du sort" soit obtenu.

Les créatures errantes s'éloignent autant que possible du prêtre, en fonction de leur mode de déplacement le plus courant : les personnages marchent, les chauve-souris volent, les poissons nagent, etc. Il ne s'agit pas d'une fuite. Les créatures errantes ont 50 % de chances d'utiliser l'une quelconque de leurs capacités de déplacement innées (changer de plan, voler, fouir, etc.). Les jets de protection et les tirages d'action s'effectuent au début de chaque round. Toute créature confuse qui est attaquée reconnaît un ennemi et agit en fonction de sa nature.

Les composants matériels sont trois coquilles de noix.

Si de nombreuses créatures sont affectées, le MD pourra décider d'utiliser des résultats moyens : si par exemple 16 orques sont affectés et qu'on suppose 25 % d'entre eux capables de réussir le JP, on décide alors que 4 ont résisté. Sur les 10 autres, un s'éloigne, quatre attaquent la créature la plus proche, six demeurent indécis et le dernier agit normalement mais doit faire un nouveau tirage au round suivant. Les orques n'étant pas proches du groupe d'aventuriers, le MD décide comme suit des actions des autres : le premier attaque un de ses congénères ayant résisté au sort, deux d'entre eux s'attaquent mutuellement et le dernier frappe un orque indécis qui rend alors les coups. Au round suivant, la base est de 11 orques puisque 4 ont réussi le JP et qu'un autre s'est éloigné. Cette fois un deuxième monstre s'éloigne, cinq demeurent indécis, quatre attaquent et le dernier agit normalement.

Conjuration d'un Elémental de terre (Conjuration)

Réversible

Sphère : Elémentaire (Terre), Conjuration
Portée : 40 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de conjurer un élémental de terre qui lui obéit. Le monstre a 60 % de chances de posséder 12 Dés de Vie, 35 % de chances d'en avoir 16 et 5 % de chances d'en avoir 21 à 24 (20+1d4). De plus, le prêtre n'a qu'à ordonner pour être obéi, car l'élémental le considère comme son maître et son ami. Le monstre demeure jusqu'à ce qu'il soit détruit, dissipé, renvoyé chez lui par un *congédiement* ou une *parole sacrée* (voir le sort *conjuration d'un élémental de feu)* ou jusqu'à ce que le sort expire.

Contrôle du Climat (Altération)

Sphère : Climat
Portée : 0
Composantes : V, S, M
Durée : 4d12 heures
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : 9d4 kilomètres carrés
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre de changer le temps qu'il fait dans sa région. Le sort affecte le climat pendant 4d12 heures, dans une zone de 9d4 kilomètres carrés. Il faut un tour pour le lancer et 1d4 tours pour que les conditions climatiques désirées se mettent en place. Les conditions précédentes sont choisies par le MD en fonction de la région et de la saison. Elles ont trois composantes : précipitations, température et vent. Le sort peut les modifier de la manière indiquée dans le tableau ci-dessous.

Les lettres capitales représentent les conditions climatiques existantes. Les minuscules les suivant sont celles que peut obtenir le prêtre. Il est de plus possible à celui-ci de contrôler le sens du vent. Exemple : un jour clair et chaud, marqué d'un vent modéré, pourra devenir gris, chaud et calme. Les contradictions — brouillard et vent fort, par exemple — ne sont pas possibles. On peut parfaitement utiliser plusieurs sorts de contrôle du climat à la suite.

Les composants matériels sont le symbole religieux du prêtre, de l'encens et un chapelet ou objet de prière similaire. Il est évident que ce sort ne fonctionne que dans les zones où existent des conditions climatiques appropriées.

Si le Climat est une Sphère majeure du prêtre (comme dans le cas des druides), la durée et la zone sont doublées, et le lanceur peut modifier les conditions climatiques de deux rangs (il peut par exemple les faire passer d'un ciel partiellement nuageux à un grésil important, faire évoluer la fraîcheur en froid arctique et faire passer le vent de calme à fort).



Précipitation	Température	Vent
TEMPS CLAIR	CHAUD	CALME
Très clair	Chaleur suffocante	Calme plat
Légers nuages ou gris	Tiédeur	Vent léger
PARTIELLEMENT NUAGEUX	TIEDEUR	Vent modéré
Temps clair	Chaud	VENT MODERE
Nuageux	Fraîcheur	Calme
Brume/Bruine/petits grêlons	FRAICHEUR	Vent fort
Grésil/petits flocons	Tiédeur	VENT FORT
NUAGEUX	Froideur	Vent modéré
Partiellement nuageux	FROIDEUR	Bourrasque
Nuages épais	Fraîcheur	BOURRASQUE
Brouillard	Froid arctique	Vent fort
Pluie violente/gros grêlons		Tempête
Grésil important/gros flocons		TEMPETE
		Bourrasque
		Ouragan/Typhon

Extorsion (Evocation, Altération)

Sphère : Charme, Conjuration
Portée : 10 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 créature
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'il emploie ce sort, le prêtre est confronté à une créature puissante d'un autre plan (y compris devas et autres serviteurs de dieux, mais ni les demi-dieux ni les dieux eux-mêmes) dont il exige l'accomplissement d'un devoir ou d'une quête. Une créature dont l'alignement est opposé à celui du prêtre (mauvaise, s'il est bon ; chaotique s'il est loyal) ne peut être affectée que si elle est consentante. Il est à noter qu'une créature neutre vraie (neutre absolu) est à la fois opposée au bien, au mal, à la loi et au chaos.

Pour pouvoir commander à la créature, le prêtre doit savoir quelque chose à son sujet ou lui offrir un paiement honnête de ses services. S'il sait par exemple que la créature a reçu une faveur d'un être du même alignement que lui, l'*extorsion* pourra employer cet argument. Si aucune raison n'est connue, un cadeau ou un service de grande valeur doit être proposé en échange. Le service ainsi extorqué doit être raisonnable, proportionnel au passé ou à la récompense promise, ainsi que des efforts de la créature et des risques qu'elle doit prendre. Immédiatement après son accomplissement, le prêtre doit honorer son engagement — qu'il s'agisse d'annuler une ancienne dette, de rendre à son tour un service, ou de fournir toute autre récompense matérielle. Cela fait, la créature est aussitôt libérée et peut retourner sur son plan.

C'est au MD de décider si un arrangement équitable a été atteint. Si le prêtre demande trop, la créature est libre de s'en aller ou de l'attaquer (comme si l'accord avait été trahi), selon sa nature. Si les circonstances laissent la situation en déséquilibre, par exemple si la créature meurt en obtenant un résultat qui n'en valait pas la peine), le prêtre risque de contracter une dette envers les parents ou amis de la créature, le rendant vulnérable à une future *extorsion* — en sens inverse. Accepter une *extorsion* en retour ou la libération de la créature, en cas d'échec catastrophique ou de mort, est une clause souvent employée par les prêtres pour s'assurer de l'accomplissement de l'*extorsion*.

Refuser de remplir sa part du contrat a pour effet minimal de rendre le prêtre sujet à une *extorsion* imposée par la créature sujette ou par son maître, seigneur, etc. Au pire, il est possible que la créature attaque le parjure sans craindre les sorts que celui-ci pourrait lancer : l'irrespect de la parole donnée lui confère une immunité totale contre les pouvoirs magiques du prêtre.

Les composants matériels de ce sort sont le symbole saint du prêtre, un peu de matière ou de substance provenant du plan de la créature sur laquelle on désire lancer l'extorsion, ainsi que la connaissance de la nature ou des actions de ladite créature — renseignements qui sont notés sur un parchemin, lequel est brûlé pour sceller le pacte.

Fatalité Rampante (Conjuration)

Sphère : Animale, Conjuration
Portée : 0
Composantes : V, S
Durée : 4 rounds/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Lorsque le prêtre prononce l'incantation de ce sort, il conjure une masse de 500 à 1.000 ([1d6+4]x100) arachnides, mille-pattes et insectes venimeux, attaquant par piqûres et morsures. Ce tapis vivant se rassemble en une zone de 20 pieds de côté. Sur l'ordre du prêtre, ce véritable essaim se met en branle à une vitesse de 10 pieds par round, en direction de n'importe quelle proie se trouvant dans les 80 pas. La fatalité rampante abat toute créature sujette aux attaques normales, chacune des petites horreurs infligeant 1 point de dégâts (toutes meurent après avoir porté leur attaque), si bien que jusqu'à 1.000 points peuvent être infligés aux êtres vivants se trouvant sur leur chemin. Si la fatalité rampante s'éloigne de plus de 80 pas du prêtre, elle perd 50 de ses membres par 10 pas d'éloignement (à 100 pas, ses effectifs ont diminué de 100 créatures. Il existe bon nombre de manières de détruire ou d'éviter la vermine. Les solutions sont laissées à l'imagination des joueurs et des MDs.

Marche sur le Vent (Altération)

Sphère : Elémentaire (Air)
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort permet au prêtre, et éventuellement à une ou deux autres personnes, d'altérer la substance de son corps pour la transformer en une sorte de nuage de vapeur. Un vent magique le fait ensuite avancer à son gré, à une vitesse variant entre 6 et 60. Ce sort dure tant que le prêtre le désire, jusqu'à un maximum de 6 tours (1 heure) par niveau d'expérience. Pour 8 niveaux que le prêtre possède, jusqu'à un maximum de 24, il lui est possible de toucher une autre personne et de l'emmener dans sa *marche sur le vent*. Les personnes sous l'influence de ce sort ne sont pas invisibles, mais apparaissent translucides, un peu floues. Si elles sont entièrement vêtues de blanc, il y a 80 % de chances pour qu'on les prenne pour des nuages, des vapeurs, du brouillard, etc. Le prêtre peut reprendre sa forme naturelle quand il le désire, chaque changement entre substance physique et vaporeuse ne demandant que cinq rounds. Tant qu'ils sont sous forme vaporeuse, le prêtre et ses compagnons ne sont blessés que par la magie ou les armes magiques, bien que si le MD le désire, ils puissent être affectés par les vents violents. Il n'est possible de lancer aucun sort sous forme vaporeuse.

Les composants matériels de ce sort sont du feu et de l'eau bénite.

Parole Sacrée (Conjuration)

Sphère : Combat
Portée : 0
Composantes : V
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1
Zone d'Effet : Rayon de 30 pieds
Jet de Protection : Aucun

Prononcer une *parole sacrée* crée une magie à la puissance dévastatrice. Elle repousse les créatures maléfiques venues d'autres plans, les forçant à y retourner. Les créatures ainsi bannies ne peuvent revenir avant au moins une journée. Le sort affecte de plus les créatures d'alignement différent de la manière suivante :



Effets d'une Parole Sacrée

Niveaux ou Dés de Vie de la Créature	Général	Déplacement	Dé d'attaque	Sorts
Moins de 4	Tue	–	–	–
4 à 7+	Paralyse 1d4 tours	–	–	–
8 à 11+	Ralentit 2d4 rounds	−50 %	−4*	–
12 ou plus	Assourdit 1d4 rounds	−25 %	−2	50 % de chances d'échec

* Les créatures ralenties n'attaquent que lors des rounds pairs jusqu'à ce que l'effet se dissipe.

Les créatures affectées sont celles qui se trouvent dans la zone d'effet de 30 pieds de rayon, laquelle est centrée sur le prêtre lançant le sort. Les effets secondaires sont annulés pour les créatures sourdes ou entourées d'un silence, mais celles-ci sont tout de même chassées, si elles viennent d'un autre plan.

L'inverse, *parole maudite,* opère exactement de la même façon mais affecte les créatures d'alignement bon.

Rayon de Soleil (Evocation, Altération)

Sphère : Soleil
Portée : 10 pas/niveau
Composantes : V, S, M
Durée : 1 + 1d4 rounds
Temps d'Incantation : 4
Zone d'Effet : Sphère de 5 pieds de rayon (plus spécial)
Jet de Protection : Spécial

A l'aide de ce sort, le prêtre peut invoquer un éblouissant rayon lumineux à chaque round pendant lequel il n'entreprend pas d'autre action que des déplacements. L'effet est semblable à un véritable rayon de soleil. Toutes les créatures se trouvant dans le diamètre de 10 pieds de la zone d'effet doivent réussir des jets de protection contre les sorts sous peine d'être aveuglées pendant 1d3 rounds (2d4 rounds pour celles qui utilisent l'infravision). Chez les créatures pour qui le soleil n'est pas naturel, ou qu'il blesse, la cécité est permanente en cas d'échec du jet de protection ; elles sont aveuglées pendant 2d6 rounds en cas de réussite. Les créatures prises dans la zone d'effet, ainsi que toutes celles s'en trouvant à moins de vingt pas perdent toute capacité d'infravision durant 1d4+4 rounds.

Les morts-vivants pris dans la zone d'effet du rayon de soleil reçoivent 8d6 points de dégâts – la moitié s'ils réussissent un JP contre les sorts. Les morts-vivants se trouvant à moins de 20 pieds de la zone d'effet reçoivent 3d6 points de dégâts – ou aucun dégâts en cas de réussite du JP. De plus le rayon pourra causer la destruction des morts-vivants spécialement affectés par la lumière du soleil, s'ils manquent leurs jets de protection. Les ultraviolets générés par ce sort infligent des dégâts aux créatures fongoïdes et aux fongus souterrains comme s'il s'agissait de morts-vivants – mais aucun jet de protection ne s'applique.

Les composants matériels sont une semence d'aster et un morceau de felspath aventurin (pierre de soleil).

Régénération (Nécromancie)

Réversible
Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 3 rounds
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsqu'un sort de *régénération* est lancé, les membres (doigts, orteils, mains, pieds, bras, jambes, queues, voire les têtes des créatures polycéphales), les os et les organes repoussent. Le processus de régénération ne prend qu'un round si le ou les membres tranchés sont présents et touchent la créature. Pour bénéficier de ce sort, celle-ci doit être vivante. Si le membre perdu n'est pas disponible, ou si la blessure est plus ancienne qu'un jour par niveau du prêtre, le bénéficiaire doit réussir un tirage de résistance aux chocs métaboliques pour survivre au sort.

L'inverse, *flétrissement,* fait que le membre ou l'organe touché se recroqueville et cesse de fonctionner en un round, tombant en poussière au bout de 2d4 tours. Pour que cet effet maléfique se manifeste, les victimes doivent être touchées.

Les composants matériels de ce sort sont un objet de prière et de l'eau bénite (ou maudite pour l'inverse).

Réincarnation (Nécromancie)

Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Personne touchée
Jet de Protection : Aucun

A l'aide de ce sort, le prêtre peut ramener l'esprit d'un mort dans un autre corps – à condition que la mort ne date pas de plus d'une semaine avant l'incantation. La réincarnation ne nécessite aucun jet de protection, tirage de résistance aux chocs métaboliques ou de survie à la résurrection. Le cadavre est touché et une nouvelle incarnation de la personne apparaît dans les environs en 1d6 tours. La personne réincarnée se souvient de la majorité de sa vie précédente, mais sa classe de personnage (si elle en possède une) risque de devenir très différente. La nouvelle incarnation est déterminée sur la table suivante ou par choix du MD. Si une race de personnage-joueur est élue, ledit personnage doit être créé. A l'option du MD, certains encens spéciaux (très chers) pourront être utilisés pour augmenter la chance d'un personnage de retrouver une race ou espèce particulière. Un *souhait* pourra rendre au personnage réincarné sa forme et son statut originels.

d100	Incarnation
01-05	Aigle
06-08	Blaireau
09-11	Centaure
12-16	Cerf
17-20	Dryade
21-23	Elfe
24-27	Faucon
28-30	Faune/Satyre
31-35	Glouton
36-39	Gnome
40-42	Hibou
43-56	Humain
57-61	Loup
62-64	Lynx
67-70	Ours brun
71-75	Ours noir
76-79	Pixie
80-81	Raton-Laveur
82-83	Renard
84-85	Sanglier sauvage
86-00	Au choix du MD

Si une forme de créature inhabituelle est indiquée par les dés, le MD peut (la décision n'appartient qu'à lui) utiliser les suggestions pour la création de nouvelles races de personnages, afin de permetre à l'être réincarné de gagner de l'expérience et d'avancer en niveaux – bien que ce ne soit pas forcément au sein de la même classe qu'auparavant. Si le réincarné retrouve une forme lui permettant d'exercer sa précédente profession (comme par exemple un guerrier humain réincarné en elfe), il possède la moitié des niveaux et des points de vie qui étaient siens auparavant. S'il doit changer de classe, ses points de vie sont également divisés par deux, mais il doit recommencer sa carrière au premier niveau. Si le personnage revient sous une forme ne lui permettant pas d'adopter une nouvelle forme, il possède la moitié des points de vie et des jets de protection de son incarnation précédente.



Restauration (Nécromancie)
Réversible
Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 3 rounds
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé, le niveau d'énergie vitale d'une créature est augmenté d'une unité. Ceci permet d'inverser toute absorption d'énergie auparavant infligée par un monstre ou une force quelconque. Ainsi si un guerrier de niveau 10 avait été frappé par un nécrophage et ramené au niveau 9, ce sort lui rendrait juste assez de points d'expérience pour le placer exactement au début du niveau 10, lui rendant son Dé de Vie (ou ses points de vie) perdu(s), ainsi que tous les autres bénéfices du niveau. La restauration n'est efficace que si le sort est lancé moins d'un jour par niveau du prêtre après l'absorption. Une *restauration* rendra son intelligence à toute créature affectée par un sort de *débilité mentale.* Elle peut aussi contrer toute forme de folie. Le lancement de ce sort fait vieillir aussi bien le prêtre que le bénéficiaire de deux ans.

L'inverse, *absorption d'énergie,* draine un niveau d'énergie vitale (voir les morts-vivants tels que spectre, nécrophage et vampire, dans le *compendium monstrueux).* Il convient néanmoins pour cela de toucher la victime. Lancer cette forme du sort ne fait pas vieillir le prêtre.

Résurrection (Nécromancie)
Réversible
Sphère : Nécromantique
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Créature touchée
Jet de Protection : Aucun

Le prêtre employant ce sort peut rendre la vie et toute sa force à n'importe quelle créature, y compris les elfes. Le bénéficiaire peut être mort depuis un maximum de 10 ans par niveau d'expérience du lanceur. Un prêtre de niveau 19 pourra ainsi rendre substance et vie aux ossements d'une personne morte depuis moins de 190 ans. Si elle réussit son tirage de survie à la résurrection, la créature retrouve immédiatement tous ses points de vie et peut entreprendre des activités harrassantes. Le sort ne peut ramener une créature ayant atteint son âge maximum (c'est à dire qui soit morte de vieillesse). Le lancement de ce sort interdit au prêtre d'en lancer d'autres ou de combattre avant d'avoir gardé le lit durant un jour par niveau d'expérience ou Dé de Vie de la créature ressuscitée. Lorsqu'il emploie ce sort, le prêtre vieillit de trois ans.

L'inverse, *destruction,* provoque la mort immédiate de la victime, qui tombe en poussière. Un *souhait* ou son équivalent est alors le seul moyen de la ramener. La destruction exige que la victime soit touchée, en mêlée ou d'une autre manière — mais ne fait pas vieillir le prêtre. La victime bénéficie cependant d'un jet de protection (avec une pénalité de -4). En cas de succès, elle reçoit simplement 8d6 points de dégâts.

Les composants matériels de ce sort sont le symbole religieux du prêtre et de l'eau bénite (ou maudite pour l'inverse). Le MD pourra réduire les chances de succès de la résurrection si les restes de la personne en bénéficiant sont peu importants.

Seuil (Conjuration)
Sphère : Conjuration
Portée : 30 pas
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 5
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Ce sort a deux effets. Il crée tout d'abord une connexion interdimensionnelle entre le plan d'existence dans lequel se trouve le prêtre et celui dans lequel vit un être spécifique très puissant — permettant à ce dernier de franchir le seuil, passage qui l'amènera jusqu'au plan du prêtre. De plus, l'incantation attire l'attention de l'être cherché dans l'autre plan. Lorsqu'il lance le sort, le prêtre doit prononcer le nom de l'entité qu'il désire voir franchir le seuil pour venir à son aide. Il y a 100 % de chances pour que quelque chose franchisse le seuil. Les actions de l'être s'en donnant la peine dépendent de nombreux facteurs, notamment l'alignement du prêtre, la nature des compagnons de celui-ci, et celle des personnes ou des choses qui le menacent ou s'opposent à lui. Votre MD décidera du résultat exact du sort, en fonction de la créature appelée, des désirs du prêtre et des besoins du moment. Le lancement de ce sort fait vieillir le prêtre de cinq ans.

Sort Astral (Evocation)
Sphère : Astrale
Portée : Toucher
Composantes : V, S
Durée : Spéciale
Temps d'Incantation : 1/2 heure
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut projeter son corps astral dans le plan du même nom, laissant son corps et ses possessions dans le plan Matériel Primaire. Le plan Astral touchant tous les premiers niveaux des plans extérieurs, le prêtre peut se rendre astralement à volonté sur l'un de ceux-ci. Il quitte alors le plan Astral et se forme un corps sur le plan qu'il a choisi. Il est aussi possible de voyager astralement en tout endroit du plan Matériel Primaire, mais on ne peut en aucun cas s'y créer un deuxième corps.

En règle générale, une personne en projection astrale ne peut être vue que par les créatures du plan Astral. A tout moment, le corps astral est relié au corps physique par la corde d'argent. si celle-ci est brisée, la personne est tuée astralement et matériellement — mais il n'y a normalement que le vent psychique qui puisse briser la corde d'argent. Lorsque le second corps est formé dans différents plans, la corde y demeure attachée. Si la forme astrale est tuée, la corde d'argent rejoint simplement le corps original, sur le plan Matériel Primaire, le faisant sortir de son état d'animation suspendue. Bien que les personnes en projection astrale puissent agir dans le plan Astral, elles n'affectent pas les actions des créatures n'y ayant pas d'existence.

Le sort dure jusqu'à ce que le prêtre désire y mettre fin, ou jusqu'à ce qu'un terme y soit mis par une cause externe (une dissipation de la magie ou la destruction du corps du prêtre dans le plan Matériel Primaire — ce qui le tue). A l'aide de ce sort, le prêtre peut projeter les formes astrales d'un maximum de sept autres personnes, à condition que ces dernières soient reliées à lui en un cercle. Ces compagnons de voyage dépendent de lui et peuvent être abandonnés, perdus, s'il lui arrive quelque chose. Les déplacements dans le Plan Astral peuvent être rapides ou lents, selon le désir du magicien. L'endroit où l'on parvient finalement est sujet aux désirs du prêtre.

Symbole (Conjuration)
Sphère : Garde
Portée : Toucher
Composantes : V, S, M
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'Incantation : 3
Zone d'Effet : Spéciale
Jet de Protection : Spécial

Lorsqu'il lance le sort, le prêtre inscrit un symbole lumineux dans l'air, ou sur la surface qu'il désire. Toute créature observant ledit symbole à moins de 60 pieds doit réussir un jet de protection contre les sorts, sous peine d'en subir l'effet. Le symbole luit durant un tour par niveau du prêtre. Celui-ci n'est pas affecté par sa propre magie. Il lui est de plus possible de placer le symbole de son choix, parmi les suivants :

Découragement : Toutes les créatures sont affectées et doivent rebrousser chemin, effondrées, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts. Le découragement dure 3d4 tours.

Douleur : Toutes les créatures sont assaillies de douleurs fulgurantes, ce qui les frappe d'une pénalité de -2 sur la Dextérité et de -4 sur les tirages d'attaque pendant 2d10 tours.

Persuasion : Les créatures voyant le symbole deviennent du même alignement que le prêtre et se montrent amicales envers lui pour 1d20 tours, à moins de réussir un jet de protection contre les sorts.

Les composants matériels de ce sort sont du mercure et du phosphore (voir le sort de magicien de niveau 8, symbole)



Tempête de Feu (Evocation)
Réversible
Sphère : Elémentaire (Feu)
Portée : 160 pas
Composantes : V, S
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 2 Cubes de 10 pieds d'arête/niveau, minimum 16 cubes de 10 pieds de côté.
Jet de Protection : 1/2

Lorsqu'une tempête de feu est lancée, la zone tout entière est traversée par des plaques de flammes rugissantes dont les effets sont similaires à ceux d'un mur de feu. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet, ou à 10 pieds ou moins de ses limites reçoivent 2d8 points de dégâts plus 1 par niveau du prêtre. Les créatures réussissant leur jet de protection contre les sorts n'encaissent que la moitié de ce chiffre. La zone d'effet est égale à deux cubes de 10' x 10' par niveau du prêtre — un lanceur de niveau 13 peut donc générer une tempête de feu sur 130' x 20' x 10'. La hauteur de la tempête est de 10 ou 20 pieds. L'ajustement de sa forme se joue entre la largeur et la longueur.

Le sort inverse, étouffement du feu, étouffe le feu dans une zone d'effet double de celle de la tempête en ce qui concerne les feux normaux, et dans la même zone d'effet pour les feux magiques. Les créatures basées sur le feu, telles que les élémentaux, les salamandres, etc., dont le statut n'atteint pas celui de demi-dieu ont 5 % de chances par niveau du prêtre d'être éteintes. Si le sort est lancé sur une épée *langue de feu*, celle-ci doit réussir un jet de protection contre les coups broyants sous peine d'être drainée de toute magie. Si l'épée se trouve entre les mains d'une créature, elle bénéficie tout d'abord du jet de protection de celle-ci. En cas de succès, le second JP est automatiquement réussi.

Transmutation du Métal en Bois (Altération)
Sphère : Elémentaire (Terre)
Portée : 80 pas
Composantes : V, S, M
Durée : Permanente
Temps d'Incantation : 1 round
Zone d'Effet : 1 objet métallique
Jet de Protection : Spécial

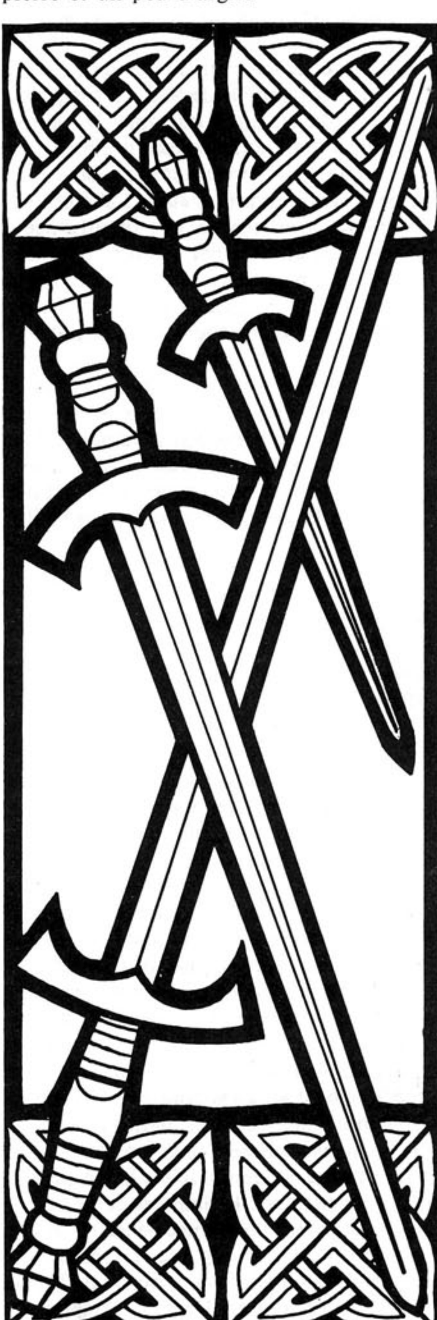
Ce sort permet au prêtre de changer un objet de métal en bois. Le poids du métal ne peut excéder 10 livres par niveau d'expérience du prêtre. Les objets métalliques magiques ont 90 % de chances de résister à ce sort, et ceux qui se trouvent sur la personne d'une créature bénéficient de plus du jet de protection de celle-ci. Les reliques ne peuvent être transmutées. Il est à noter que seul un souhait ou magie similaire peut rendre à un objet transmuté son état normal. Si on ne se soucie pas d'appliquer cette solution, une porte métallique changée en bois, par exemple, demeurerait à jamais une porte de bois.

Tremblement de Terre (Altération)
Sphère : Elémentaire (Terre)
Portée : 120 pas
Composantes : V, S, M
Durée : 1 round
Temps d'Incantation : 1 tour
Zone d'Effet : Diamètre de 5 pieds/niveau
Jet de Protection : Aucun

Lorsque ce sort est lancé par un prêtre, une secousse locale d'assez grande force ébranle la terre. Le choc ne se prolonge pas au-delà d'un round. Ce tremblement de terre affecte tous les terrains, végétaux, bâtiments et créatures se trouvant dans sa zone d'effet. Celle-ci est circulaire — avec un diamètre de cinq pieds par niveau d'expérience du prêtre. Ainsi un prêtre de niveau 20 peut-il lancer un tremblement de terre dont la zone d'effet a 100 pieds de diamètre.

Les bâtiments solidement construits, dont les fondations plongent jusqu'à de la roche solide, ne reçoivent que la moitié des dégâts ; le quart s'ils obtiennent plus de 50 sur 1d100. Un élémental de terre s'opposant au prêtre dans la zone d'effet peut annuler 10-100 % de l'effet (lancer 1d10, 0 = 100 %). D'autres protections et barrières magiques pourront, à l'agrément du MD, le réduire ou l'annuler. S'il est lancé sous l'eau, le sort pourra créer un tsunami ou un raz de marée, au gré du MD.

Les composants matériels de ce sort sont une pincée de poussière, un morceau de pierre et un peu d'argile.



Effets du Tremblement de Terre

TERRAIN	Caverne ou Grotte	- Plafond s'effondre
	Falaises	- Effritement, avalanche
	Terre	- Des crevasses s'ouvrent, causant la chute et la mort des groupes de créatures suivants. — Taille P : 1 sur 4 — Taille M : 1 sur 6 — Taille G : 1 sur 8
	Marais	- Absorbe l'eau pour former un terrain grossier et boueux
	Tunnel	- Effondrement
VEGETATION	Petite végétation	- Aucun effet
	Arbres	- 1 sur 3 sont déracinés et tombent
BATIMENTS	Tous les bâtiments	- Reçoivent 5d12 points de dégâts structurels ; ceux qui perdent ainsi tous leurs points sont abattus
CREATURES	Voir le paragraphe "TERRAIN"	



Abjuration

Alarme (1)
Protection contre le Mal (1)
Tour Mineur (1)
Protection contre les Tours Mineurs (2)
Dissipation de la Magie (3)
Non-Détection (3)
Protection contre le Mal (Rayon de 10') (3)
Protection contre les Projectiles Normaux (3)
Délivrance de la Malédiction (4)
Globe Mineur d'Invulnérabilité (4)
Piège de Feu (4)
Congédiement (5)
Evitement (5)
Coquille Anti-Magie (6)
Globe d'Invulnérabilité (6)
Répulsion (6)
Bannissement (7)
Dissimulation (7)
Renvoi des Sorts (7)
Esprit Impénétrable (8)
Immunité de Serten contre les Sorts (8)
Emprisonnement (9)
Sphère Prismatique (9)

Altération

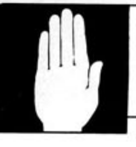
Agrandissement (1)
Blocage de Passage (1)
Chute de Plume (1)
Compréhension des Langues (1)
Effacement (1)
Lumière (1)
Lumières Dansantes (1)
Mains Brûlantes (1)
Marque de Magicien (1)
Message (1)
Modification des Feux Naturels (1)
Patte d'Araignée (1)
Poigne Electrique (1)
Rafistolage (1)
Réflexion du Regard (1)
Saut (1)
Tour Mineur (1)
Vaporisation Colorée (1)
Apparence Altérée (2)
Bouche Magique (2)
Corde Enchantée (2)
Déblocage (2)
Force (2)
Fracassement (2)
Irritation (2)
Lévitation (2)
Lumière Continuelle (2)
Nuage de Brouillard (2)
Or des Fous (2)
Poches Profondes (2)
Pyrotechnie (2)
Ténèbres (Rayon de 15') (2)
Vent Murmurant (2)
Verrou de Magicien (2)
Alignement d'Emprunt (3)
Cabane de Léomund (3)
Clignotement (3)
Forme Ectoplasmique (3)
Hâte (3)
Infravision (3)
Langues (3)
Lenteur (3)
Météores Minuscules de Melf (3)
Objet (3)
Mur de Vent (3)
Page Secrète (3)
Rafale de Vent (3)
Respiration Aquatique (3)
Runes Explosives (3)
Vol (3)
Abri Sûr de Léomund (4)
Bouclier de Feu (4)
Brouillard Dense (4)
Croissance Végétale (4)
Extension I (4)
Mémorisation de Rary (4)
Métamorphose (4)
Métamorphose d'Autrui (4)
Motif Arc-en-Ciel (4)
Oeil de Magicien (4)
Peau de Pierre (4)
Porte Dimensionnelle (4)
Sphère Résistante d'Otiluke (4)
Transformation de Masse (4)
Vacuité (4)
Bulle d'Air (5)
Coffre Secret de Léomund (5)
Croissance Animale (5)
Distorsion des Distances (5)
Evitement (5)
Extension II (5)
Fabrication (5)
Façonnage de la Pierre (5)
Passe-Murailles (5)
Télékinésie (5)
Téléportation (5)
Transmutation de la Pierre en Boue (5)
Abaissement des Eaux (6)
Brouillard de Mort (6)
Contrôle du Climat (6)
Désintégration (6)
Elucubration de Mordenkainen (6)
Extension III (6)
Garde et Défense (6)
Glissement de Terrain (6)
Magie des Mirages (6)
Projection de l'Image
Séparation des Eaux (6)
Sphère Glaciale d'Otiluke (6)
Transformation de la Pierre en Chair (6)
Transformation de Tenser (6)
Transmutation de l'Eau en Poussière (6)
Transparence (6)
Duo-Dimension (7)
Evanouissement (7)
Inversion de la Gravité (7)
Manoir Magnificent de Mordenkainen (7)
Porte de Phase (7)
Statue (7)
Téléportation sans Erreur (7)
Ensevelissement (8)
Métamorphose Universelle (8)
Nuage Incendiaire (8)
Permanence (8)
Sphère Télékinésique d'Otiluke
Verre d'Acier (8)
Arrêt du Temps (9)
Asile (9)
Changement de Forme (9)
Disjonction de Mordenkainen (9)
Fragilité de Cristal (9)
Stase Temporelle (9)

Conjuration

Armure (1)
Familier (1)
Monture (1)
Serviteur Invisible (1)
Terrain Glissant (1)
Tour Mineur (1)
Conjuration d'un Essaim (2)
Flèche Acide de Melf (2)
Poussière Scintillante (2)
Conjuration de Monstres I (3)
Flèche Enflammée (3)
Monture Fantôme (3)
Sceau du Serpent Sépia (3)
Conjuration de Monstres II (4)
Tentacules Noirs d'Evrard (4)
Coffre Secret de Léomund (5)
Conjuration d'un Elémental (5)
Conjuration de Monstres III (5)
Conjuration d'Ombres
Molosse Fidèle de Mordenkainen (5)
Asservissement (6)
Conjuration d'Animaux (6)
Conjuration de Monstres IV (6)
Rôdeur Invisible (6)
Conjuration de Monstres V (7)
Conjurations Instantanées de Drawmij (7)
Manoir Magnificent de Mordenkainen (7)
Mot de Pouvoir, Etourdissement (7)
Souhait Mineur (7)
Vaporisation Prismatique (7)
Labyrinthe (8)
Conjuration de Monstres VI (8)
Emprisonnement (8)
Mot de Pouvoir, Cécité (8)
Mur Prismatique (8)
Symbole (8)
Conjuration de Monstres VII (9)
Mot de Pouvoir, Mort (9)
Souhait (9)
Seuil (9)
Sphère Prismatique (9)

Enchantement/Charme

Amis (1)
Charme-Personne (1)
Hypnotisme (1)
Sarcasme (1)
Sommeil (1)
Tour Mineur (1)
Lien (2)
Oubli (2)
Peur (2)
Poches Profondes (2)
Rayon d'Affaiblissement (2)
Rire Hideux et Incontrôlable de Tasha (2)
Immobilisation des Personnes (3)
Suggestion (3)
Abri Sûr de Léomund (4)
Arme Enchantée (4)
Charme de Feu (4)



Charme-Monstre (4)
Confusion (4)
Emotion (4)
Maladresse (4)
Miroir Magique (4)
Chaos (5)
Débilité Mentale (5)
Discussion Oiseuse de Léomund (5)
Domination (5)
Fabrication (5)
Immobilisation des Monstres (5)
Enchantement d'un Objet (6)
Garde et Défense (6)
Mauvais Oeil (6)
Quête Magique (6)
Suggestion de Masse (6)
Charme-Plantes (7)
Parcours de l'Ombre (7)
Antipathie/Sympahie (8)
Charme de Masse (8)
Danse Irrésistible d'Otto (8)
Ensevelissement (8)
Entrave (8)
Exigence (8)
Asile (9)
Disjonction de Mordenkainen (9)

Divination

Détection de la Magie (1)
Détection des Morts-Vivants (1)
Identification (1)
Lecture de la Magie (1)
Tour Mineur (1)
Connaissance des Alignements (2)
Détection de l'Invisibilité (2)
Détection du Mal (2)
ESP (2)
Localisation d'un object (2)
Clairaudience (3)
Clairvoyance (3)
Détection de la Scrutation (4)
Miroir Magique (4)
Contact d'un autre Plan (5)
Vision Fausse (5)
Connaissance des Légendes (6)
Vision Véritable (6)
Vision (7)
Ecran (8)
Pressentiment (9)

Illusion/Fantasme

Aura Magique de Nystul (1)
Changement d'Apparence (1)
Force Fantasmatique (1)
Hantise (1)
Rumeur Illusoire (1)
Tour Mineur (1)
Ventriloquie (1)
Cécité (2)
Détection Faussée (2)
Flou (2)
Force Fantasmatique Renforcée (2)
Image Miroir (2)
Invisibilité (2)
Motif Hypnotique (2)
Or des Fous (2)
Piège de Léomund (2)
Surdité (2)
Vent Murmurant (2)
Calligraphie Illusoire (3)
Force Spectrale (3)
Forme Ectoplasmique (3)
Invisibilité (Rayon 10') (3)
Monture Fantôme (3)
Création Mineure (4)
Invisibilité Renforcée (4)
Monstres d'Ombre (4)
Motif Arc-en-Ciel (4)
Mur Illusoire (4)
Terrain Hallucinatoire (4)
Terreur (4)
Tueur Fantasmatique (4)
Vacuité (4)
Création Majeure (5)
Faux-Semblant (5)
Illusion Avancée (5)
Magie d'Ombres (5)
Monstres Demi-Ombre (5)
Porte de Phase (5)
Rêve (5)
Double Illusoire (6)
Illusion Permanente (6)
Illusion Programmée (6)
Magie de la Demi-Ombre (6)
Magie des Mirages (6)
Mauvais Oeil (6)
Projection de l'Image (6)
Reflets (6)
Voile (6)
Dissimulation (7)
Invisibilité de Masse (7)
Parcours de l'Ombre (7)
Simulacre (7)
Ecran (8)
Ennemi Subconscient (9)

Invocation/Evocation

Alarme (1)
Bouclier (1)
Disque Flottant de Tenser (1)
Mur de Brouillard (1)
Projectile Magique (1)
Tour Mineur (1)
Nuage Puant (2)
Sphère Enflammée (2)
Toile d'Araignée (2)
Boule de Feu (3)
Eclair (3)
Météores Minuscules de Melf (3)
Bouclier de Feu (4)
Cri (4)
Excavation (4)
Mur de Feu (4)
Mur de Glace (4)
Piège de Feu (4)
Sphère Résistante d'Otiluke (4)
Cône de Froid (5)
Discussion Oiseuse de Léomund (5)
Envoi (5)
Main d'Interposition de Bigby (5)
Mur de Fer (5)
Mur de Force (5)
Mur de Pierre (5)
Nuage Mortel (5)
Rêve (5)
Brouillard de Mort (6)
Chaîne d'Eclairs (6)
Contingence (6)
Enchantement d'un Objet (6)
Garde et Défense (6)
Main Impérieuse de Bigby (6)
Sphère Glaciale d'Otiluke (6)
Transformation de Tenser (6)
Boule de Feu à Retardement (7)
Cage de Force (7)
Epée de Mordenkainen (7)
Poigne de Fer de Bigby (7)
Souhait Mineur (7)
Entrave (8)
Exigence (8)
Nuage Incendiaire (8)
Poing Serré de Bigby (8)
Sphère Télékinésique d'Otiluke (8)
Absorption d'Energie (9)
Main Broyante de Bigby (9)
Nuée de Métores (9)
Sort Astral (9)

Nécromancie

Détection des Morts-Vivants (1)
Toucher Glacial (1)
Tour Mineur (1)
Main Spectrale (2)
Immobilisation des Morts-Vivants (3)
Mort Simulée (3)
Toucher Vampirique (3)
Contagion (4)
Enervation (4)
Animation des Morts (5)
Conjuration d'Ombres (5)
Réceptacle Magique (5)
Réincarnation (6)
Sort de Mort (6)
Contrôle des Morts-Vivants (7)
Doigt de Mort (7)
Clone (8)
Absorption d'Energie (9)

Appendice 6 : Sorts de Prêtre par Sphère



Animale

Amitié avec les Animaux (1)
Invisibilité aux Animaux (1)
Localisation d'Animaux ou de Plantes (1)
Charme-Personne ou Mammifère (2)
Charme-Serpents (2)
Langages des Animaux (2)
Messager (2)
Conjuration d'Insectes (3)
Immobilisation des Animaux (3)
Appel de Créatures Sylvestres (4)
Conjuration d'Animaux I (4)
Insecte Géant (4)
Répulsion des Insectes (4)
Conjuration d'Animaux II (5)
Croissance Animale (5)
Conjuration d'Animaux III (6)
Coquille Anti-Animaux (6)
Fatalité Rampante (7)

Astrale

Changement de Plan (5)
Sort Astral (7)

Charme

Apaisement (1)
Injonction (1)
Discours Captivant (2)
Immobilisation des Personnes (2)
Action Libre (4)
Manteau de Bravoure (4)
Octroi de Sorts (4)
Quête Religieuse (5)
Confusion (7)
Extorsion (7)

Climat

Feu Féérique (1)
Obscurcissement (2)
Appel de la Foudre (3)
Contrôle de la Température (Rayon de 10') (4)
Protection contre la Foudre (4)
Arc-en-Ciel (5)
Contrôle des Vents (5)
Conjuration du Climat (6)
Contrôle du Climat (7)

Combat

Gourdin Magique (1)
Pierre Magique (1)
Cantique (2)
Marteau Spirituel (2)
Prière (3)
Colonne de Feu (5)
Fléau des Insectes (5)
Parole Sacrée (7)

Conjuration

Abjuration (4)
Appel des Créatures Sylvestres (4)
Conjuration d'Animaux I (4)
Conjuration d'Animaux II (5)
Dissipation du Mal (5)
Animation d'un Objet (6)
Animaux (6)
Conjuration d'Animaux III (6)
Conjuration du Climat (6)
Mot de Rappel (6)
Mur d'Epines (6)
Serviteur Aérien (6)
Asile (7)
Conjuration d'un Elémental de Terre (7)
Extorsion (7)
Fatalité Rampante (7)
Seuil (7)

Création

Création de Nourriture et d'Eau (3)
Animation d'un Objet (6)
Barrière de Lames (6)
Festin des Héros (6)
Mur d'Epines (6)
Changement de Bâton en Sylvanien (7)
Char de Sustarre (7)

Divination

Détection des Collets et des Pièges (1)
Détection de la Magie (1)
Détection du Poison (1)
Localisation d'Animaux ou de Plantes (1)
Augure (2)
Connaissance des Alignements (2)
Détection des Charmes (2)
Détection des Pièges (2)
Langages des Animaux (2)
Communication avec les Morts (3)
Localisation d'un Objet (3)
Bassin Réfléchissant (4)
Détection des Mensonges (4)
Divination (4)
Langues (4)
Bénitier Magique (5)
Communion (5)
Communion avec la Nature (5)
Vision Véritable (5)
Langages des Monstres (6)
Orientation (6)

Elémentaire

Création d'Eau (1)
Détection des Pièges (2)
Diable de Poussière (2)
Lame Enflammée (2)
Métal Brûlant (2)
Production de Flamme (2)
Façonnage de la Pierre (3)
Fusion dans la Pierre (3)
Marche sur les Eaux (3)
Protection contre le Feu (3)
Pyrotechnie (3)
Respiration Aquatique (3)
Traversée des Flammes (3)
Abaissement des Eaux (4)
Production de Feu (4)
Marche dans les Airs (5)
Mur de Feu (5)
Pierres Acérées (5)
Transmutation de la Pierre en Boue (5)
Conjuration d'un Elémental de Feu (6)
Pierres Parlantes (6)
Semences de Feu (6)
Séparation des Eaux (6)
Transmutation de l'Eau en Poussière
Animation de la Pierre (7)
Char de Sustarre (7)
Conjuration d'un Elémental de Terre (7)
Marche sur le Vent (7)
Tempête de Feu (7)
Transmutation du Métal en Bois (7)
Tremblement de Terre (7)

Garde

Silence (Rayon de 15') (2)
Vouivre de Garde (2)
Glyphe de Garde (3)
Barrière de lames (6)
Symbole (7)

Générale

Bénédiction (1)
Combinaison (1)
Détection du Mal (1)
Purification de la Nourriture et de la Boisson (1)
Pénitence (5)

Nécromantique

Invisibilité aux Morts-Vivants (1)
Aide (2)
Animation des Morts (3)
Guérison de la Cécité ou de la Surdité (3)
Guérison des Maladies (3)
Mort Simulée (3)
Protection contre le Plan Négatif (3)
Rappel à la Vie (5)
Régénération (7)
Réincarnation (7)
Restauration (7)
Résurrection (7)



Protection

Endurance du Froid/Endurance de la Chaleur (1)
Protection contre le Mal (1)
Sanctuaire (1)
Peau d'Ecorce (2)
Résistance au Feu/Résistance au Froid (2)
Retirement (2)
Délivrance de la Malédiction (3)
Dissipation de la Magie (3)
Guérison de la Paralysie (3)
Protection contre le Feu (3)
Protection contre le Plan Négatif (3)
Vêtement Magique (3)
Immunité contre les Sorts (4)
Protection contre la Foudre (4)
Protection contre le Mal (Rayon de 10') (4)
Répulsion des Insectes (4)
Coquille Anti-Plantes (5)
Dissipation du Mal (5)
Coquille Anti-Animaux (6)

Soins

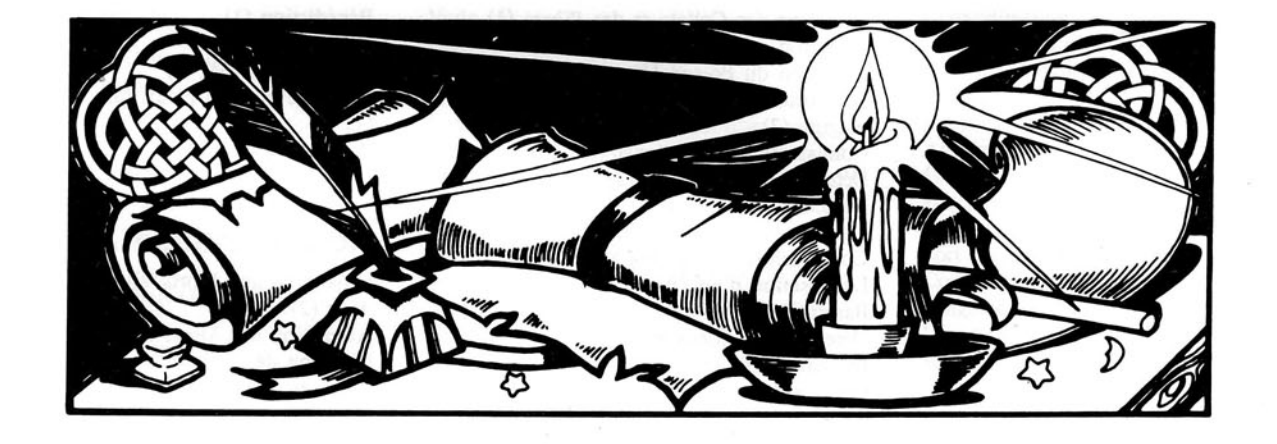
Soins des Blessures Légères (1)
Ralentissement du Poison (2)
Neutralisation du Poison (4)
Soins des Blessures Graves (4)
Soins des Blessures Critiques (5)
Guérison (6)

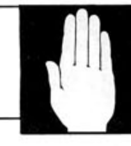
Soleil

Lumière (1)
Clair d'Etoiles (3)
Lumière Continuelle (3)
Arc-en-Ciel (5)
Rayon de Lune (5)
Rayon de Soleil (7)

Végétale

Enchevêtrement (1)
Gourdin Magique (1)
Passage sans Traces (1)
Baie Délicieuse (2)
Croc-en-Jambe (2)
Distorsion du Bois (2)
Peau d'Ecorce (2)
Arbre (3)
Collet (3)
Croissance d'Epines (3)
Croissance Végétale (3)
Bâtons en Serpents (4)
Forêt Hallucinatoire (4)
Immobilisation des Plantes (4)
Langages des Plantes (4)
Coquille Anti-Plantes (5)
Passe-Plantes (5)
Chêne Animé (6)
Mur d'Epines (6)
Répulsion du Bois (6)
Transport par les Plantes (6)
Changement de Bâton en Sylvanien (7)





A

B

C

D

E



F

G

H

I

L

M

N

O

P

Q

R

S

T

V



Appendice 8 : Tableaux Compilés de Création de Personnages

Tableau 1 : FORCE

Score Force	Probabilité de toucher	Ajustement aux dégâts	Poids autoris.	Charge maxi.	Défoncer des portes	Tordre des Barreaux/soul. des Herses	Notes
1	−5	−4	1	3	1	0 %	
2	−3	−2	1	5	1	0 %	
3	−3	−1	5	10	2	0 %	
4-5	−2	−1	10	25	3	0 %	
6-7	−1	Aucun	20	55	4	0 %	
8-9	Normal	Aucun	35	90	5	1 %	
10-11	Normal	Aucun	40	115	6	2 %	
12-13	Normal	Aucun	45	140	7	4 %	
14-15	Normal	Aucun	55	170	8	7 %	
16	Normal	+ 1	70	195	9	10 %	
17	+ 1	+ 1	85	220	10	13 %	
18	+ 1	+ 2	110	255	11	16 %	
18/01-50	+ 1	+ 3	135	280	12	20 %	
18/61-75	+ 2	+ 3	160	305	13	25 %	
18/76-90	+ 2	+ 4	185	330	14	30 %	
18/91-99	+ 2	+ 5	235	380	15(3)	35 %	
18-00	+ 3	+ 6	335	480	16(6)	40 %	
19	+ 3	+ 7	485	640	16(8)	50 %	Géant des collines
20	+ 3	+ 8	535	700	17(10)	60 %	Géant des pierres
21	+ 4	+ 9	635	810	17(12)	70 %	Géant du gel
22	+ 4	+ 10	785	970	18(14)	80 %	Géant du feu
23	+ 5	+ 11	935	1,130	18(16)	90 %	Géant des nuages
24	+ 6	+ 12	1,235	1,440	19(17)	95 %	Géant des tempêtes
25	+ 7	+ 14	1,535	1,750	19(18)	99 %	Titan

Tableau 2 : DEXTERITE

Score	Ajustement à la réaction	Ajustement aux attaques par projectiles	Ajustement défensif
1	−6	−6	+5
2	−4	−4	+5
3	−3	−3	+4
4	−2	−2	+3
5	−1	−1	+2
6	0	0	+1
7	0	0	0
8	0	0	0
9	0	0	0
10-14	0	0	0
15	0	0	−1
16	+1	+1	−2
17	+2	+2	−3
18	+2	+2	−4
19	+3	+3	−4
20	+3	+3	−4
21	+4	+4	−5
22	+4	+4	−5
23	+4	+4	−5
24	+5	+5	−6
25	+5	+5	−6

Tableau 3 : CONSTITUTION

Score de Constit.	Ajustement aux Points de vie	Choc Métabolique	Survie à la résurrection	Résistance au Poison	Régénération
1	−3	25 %	30 %	−2	aucune
2	−2	30 %	35 %	−1	aucune
3	−2	35 %	40 %	0	aucune
4	−1	40 %	45 %	0	aucune
5	−1	45 %	50 %	0	aucune
6	−1	50 %	55 %	0	aucune
7	0	55 %	60 %	0	aucune
8	0	60 %	65 %	0	aucune
9	0	65 %	70 %	0	aucune
10	0	70 %	75 %	0	aucune
11	0	75 %	80 %	0	aucune
12	0	80 %	85 %	0	aucune
13	0	85 %	90 %	0	aucune
14	0	88 %	92 %	0	aucune
15	+ 1	90 %	94 %	0	aucune
16	+ 2	95 %	96 %	0	aucune
17	+ 2(+3)*	97 %	98 %	0	aucune
18	+ 2(+4)*	99 %	100 %	0	aucune
19	+ 2(+5)*	99 %	100 %	+1	aucune
20	+ 2(+5)**	99 %	100 %	+1	1/6 tours
21	+ 2(+6)**	99 %	100 %	+2	1/5 tours
22	+ 2(+6)***	99 %	100 %	+2	1/4 tours
23	+ 2(+6)****	99 %	100 %	+3	1/3 tours
24	+ 2(+7)****	99 %	100 %	+3	1/2 tours
25	+ 2(+7)****	100 %	100 %	+4	1/1 tour

** Les bonus entre parenthèses ne s'appliquent qu'aux combattants. Toutes les autres classes reçoivent un bonus maximum de 2 points par dé.*
*** Tous les 1 obtenus sur les Dés de Vie sont automatiquement considérés comme des 2.*
**** Tous les 1 et les 2 obtenus sur les Dés de Vie sont automatiquement considérés comme des 3.*
***** Tous les 1, 2 et 3 obtenus sur les Dés de Vie sont automatiquement considérés comme des 4.*

Tableau 4 : INTELLIGENCE

Score d'intelligence	Nombre de langues	Niveau de sort	Chance de Comprendre un sort	Nombre Maximum de sorts/niv.	Immunité contre les sorts
1	0*	–	–	–	–
2	1	–	–	–	–
3	1	–	–	–	–
4	1	–	–	–	–
5	1	–	–	–	–
6	1	–	–	–	–
7	1	–	–	–	–
8	1	–	–	–	–
9	2	4ème	35 %	6	–
10	2	5ème	40 %	7	–
11	2	5ème	45 %	7	–
12	3	6ème	50 %	7	–
13	3	6ème	55 %	9	–
14	4	7ème	60 %	9	–
15	4	7ème	65 %	11	–
16	5	8ème	70 %	11	–
17	6	8ème	75 %	14	–
18	7	9ème	85 %	18	–
19	8	9ème	95 %	tous	illus. niv. 1
20	9	9ème	96 %	tous	illus. niv. 2
21	10	9ème	97 %	tous	illus. niv. 3
22	11	9ème	98 %	tous	illus. niv. 4
23	12	9ème	99 %	tous	illus. niv. 5
24	15	9ème	100 %	tous	illus. niv. 6
25	20	9ème	100 %	tous	illus. niv. 7

** Bien qu'incapable de parler, le personnage peut tout de même communiquer par gestes et grognements.*



Tableau 5 : SAGESSE

Score de sagesse	Ajustement défensif contre la magie	Bonus de sorts	Chance d'échec d'un sort	Immunité contre les sorts
1	−6	–	80 %	–
2	−4	–	60 %	–
3	−3	–	50 %	–
4	−2	–	45 %	–
5	−1	–	40 %	–
6	−1	–	35 %	–
7	−1	–	30 %	–
8	0	–	25 %	–
9	0	0	20 %	–
10	0	0	15 %	–
11	0	0	10 %	–
12	0	0	5 %	–
13	0	1er	0 %	–
14	0	1er	0 %	–
15	+1	2ème	0 %	–
16	+2	2ème	0 %	–
17	+3	3ème	0 %	–
18	+4	4ème	0 %	–
19	+4	1er, 4ème	0 %	*Amis, Charme-Personnes, Effroi, Injonction, Hypnotisme.*
20	+4	2ème, 4ème	0 %	*Immobilisation des personnes, Peur, Oubli, Rayon d'Affaiblissement, Terreur.*
21	+4	3ème, 5ème	0 %	*Charme-Monstres, Confusion, Émotion, Maladresse, Suggestion.*
22	+4	4ème, 5ème	0 %	*Chaos, Débilité mentale, Immobilisation des Monstres, Quête religieuse, Réceptacle magique.*
23	+4	5ème, 5ème	0 %	*Bâtonnet de Suzeraineté, Quête magique, Suggestion de masse*
24	+4	6ème, 6ème	0 %	*Antipathie/Sympathie, Charme de Masse, Sort de Mort.*
25	+4	6ème, 7ème	0 %	

Tableau 6 : CHARISME

Score de Charisme	Nbre Maximum de Compagnons d'Armes	Base de Loyauté	Ajustement à la Réaction
1	0	-8	-7
2	1	-7	-6
3	1	-6	-5
4	1	-5	-4
5	2	-4	-3
6	2	-3	-2
7	3	-2	-1
8	3	-1	0
9	4	0	0
10	4	0	0
11	4	0	0
12	5	0	0
13	5	0	+1
14	6	+1	+2
15	7	+3	+3
16	8	+4	+5
17	10	+6	+6
18	15	+8	+7
19	20	+10	+8
20	25	+12	+9
21	30	+14	+10
22	35	+16	+11
23	40	+18	+12
24	45	+20	+13
25	50	+20	+14

Tableau 7 : CARACTERISTIQUES EXIGEES SELON LES RACES

Caractéristiques	Demi-Elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petit-Homme
Force	8/18	7/18*	6/18	3/18	3/18
Dextérité	3/17	7/18	3/18	6/18	6/18
Constitution	11/18	10/18	8/18	6/18	7/18
Intelligence	3/18	6/18	6/18	4/18	8/18
Sagesse	3/18	3/17	3/18	3/18	3/18
Charisme	3/17	3/18	3/18	3/18	8/18

* *Les guerriers petites-gens ne tirent pas de Force exceptionnelle.*

Tableau 8 : AJUSTEMENTS RACIAUX AUX CARACTERISTIQUES

Race	Ajustements
Elfe	+1 Dextérité ; -1 Constitution
Gnome	+1 Intelligence ; -1 Sagesse
Nain	+1 Constitution ; -1 Charisme
Petit-Homme	+1 Dextérité ; -1 Force

Tableau 9 : BONUS DE CONSTITUTION SUR LES JETS DE PROTECTION

Score de de constitution	Bonus sur les jets de protection
4-6	+1
7-10	+2
11-13	+3
14-17	+4
18-19	+5

Tableau 13 : MINIMUMS REQUIS PAR CLASSE

Classe	for	dex	con	int	sag	cha
Guerrier	9	–	–	–	–	–
Paladin *	12	–	9	–	13	17
Ranger *	13	13	14	–	14	–
Mage Spécialiste *	–	–	–	9	–	–
Clerc	–	–	–	–	9	–
Druide *	–	–	–	–	12	15
Voleur	–	9	–	–	–	–
Barde *	–	12	–	13	–	15

* *Classe de personnage optionnelle. Les spécialistes comprennent les illusionnistes.*

Tableau 18 : CAPACITES DE RANGER

Niveau du Ranger	Se cacher dans l'Ombre	Se Déplacer Silencieusement	Niveau de Maîtrise	Niveaux de Sorts de Prêtres 1	2	3
1	10 %	15 %	–	–	–	–
2	15 %	21 %	–	–	–	–
3	20 %	27 %	–	–	–	–
4	25 %	33 %	–	–	–	–
5	31 %	40 %	–	–	–	–
6	37 %	47 %	–	–	–	–
7	43 %	55 %	–	–	–	–
8	49 %	62 %	1	1	–	–
9	56 %	70 %	2	2	–	–
10	63 %	78 %	3	2	1	–
11	70 %	86 %	4	2	2	–
12	77 %	94 %	5	2	2	1
13	85 %	99 %*	6	3	2	1
14	93 %	99 %	7	3	2	2
15	99 %	99 %	8	3	3	2
16	99 %	99 %	9	3	3**	3

* Pourcentage maximum
** Capacité de lancer des sorts maximum



Tableau 21 : PROGRESSION EN SORTS DES MAGICIENS

Niveau du Magicien	Niveau des Sorts 1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	–	–	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–	–	–
5	4	2	1	–	–	–	–	–	–
6	4	2	2	–	–	–	–	–	–
7	4	3	2	1	–	–	–	–	–
8	4	3	3	2	–	–	–	–	–
9	4	3	3	2	1	–	–	–	–
10	4	4	3	2	2	–	–	–	–
11	4	4	4	3	3	–	–	–	–
12	4	4	4	4	4	1	–	–	–
13	5	5	5	4	4	2	–	–	–
14	5	5	5	4	4	2	1	–	–
15	5	5	5	5	5	2	1	–	–
16	5	5	5	5	5	3	2	1	–
17	5	5	5	5	5	3	3	2	–
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

Tableau 22 : CONDITIONS A REMPLIR PAR UN MAGICIEN SPECIALISE

Spécialiste	Ecole	Race	Caractéristique Minimale Requise	Ecole(s) d'Opposition
Abjurateur	Abjuration	H	15 Sag	Altération et Illusion
Conjurateur	Conjuration	H, 1/2 E	15 Con	Divin. Maj. et Invocation
Devin	Divin. Maj.	H, 1/2 E, E	16 Sag	Conjuration
Enchanteur	Ench./Charme	H, 1/2 E, E	16 Cha	Invoc./Evoc. et Nécromancie
Illusionniste	Illusion	H, G	16 Dex	Nécro., Invoc./Evoc., Abjur.
Invocateur	Invoc./Evoc.	H	16 Con	Ench./Charme et Conjuration
Nécromancien	Nécromancie	H	16 Sag	Illusion et Ench./Charme
Transmutateur	Altération	H, 1/2 E	15 Dex	Abjuration et Nécromancie

Tableau 27 : AJUSTEMENTS DE RACE SUR LES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Demi-Elfe	Elfe	Gnome	Nain	Petit-Homme
Pickpocket	–	+5 %	–	+10 %	+5 %
Crocheter des Serrures	+10 %	-5 %	+5 %	–	+5 %
Trouver/Désamorcer des Pièges	+15 %	–	+10 %	–	+5 %
Se Déplacer silencieusement	–	+5 %	+5 %	–	+10 %
Se Cacher dans l'Ombre	–	+10 %	+5 %	+5 %	+15 %
Détecter des Bruits	–	+5 %	+10 %	–	+5 %
Grimper	-10 %	–	-15 %	–	-15 %
Lire des Langues Inconnues	-5 %	–	–	–	-5 %

Tableau 24 : PROGRESSION EN SORTS DES PRETRES

Niveau du Prêtre	Niveau des Sorts 1	2	3	4	5	6*	7**
1	1	–	–	–	–	–	–
2	2	–	–	–	–	–	–
3	2	1	–	–	–	–	–
4	3	2	–	–	–	–	–
5	3	3	1	–	–	–	–
6	3	3	2	–	–	–	–
7	3	3	2	1	–	–	–
8	3	3	3	2	–	–	–
9	4	4	3	2	1	–	–
10	4	4	3	3	2	–	–
11	5	4	4	3	2	1	–
12	6	5	5	3	2	2	–
13	6	6	6	4	2	2	–
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2

* Utilisables seulement par des prêtres ayant une Sagesse de 17 ou plus.

** Utilisables seulement par des prêtres ayant une Sagesse de 18 ou plus.

Tableau 26 : SCORES DE BASE DES TALENTS DE VOLEUR

Talent	Score de base
Pickpocket	15 %
Crocheter des Serrure	10 %
Trouver/Désamorcer des Pièges	5 %
Se Déplacer Silencieusement	10 %
Se Cacher dans l'Ombre	5 %
Détecter des Bruits	15 %
Grimper	60 %
Lire des Langues Inconnues	0 %

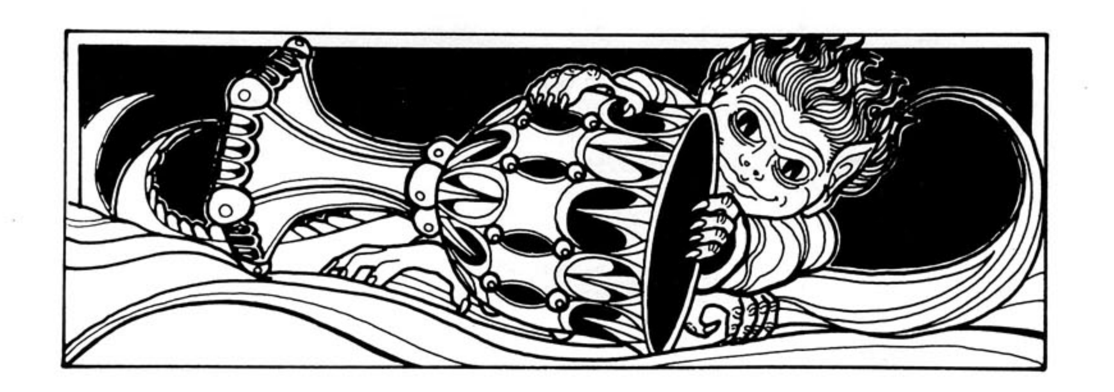




Tableau 28 : AJUSTEMENTS DE DEXTERITE AUX TALENTS DE VOLEUR

Dextérité	Pickpocket	Crocheter des Serrures	Trouver/ Désamorcer des Pièges	Se Déplacer Silencieusement	Se Cacher dans l'Ombre
9	−15 %	−10 %	−10 %	−20 %	−10 %
10	−10 %	−5 %	−10 %	−15 %	−5 %
11	−5 %	–	−5 %	−10 %	–
12	–	–	–	−5 %	–
13-15	–	–	–	–	–
16	–	+5 %	–	–	–
17	+5 %	+10 %	–	+5 %	+5 %
18	+10 %	+15 %	+5 %	+10 %	+10 %
19	+15 %	+20 %	+10 %	+15 %	+15 %

Tableau 29 : AJUSTEMENTS D'ARMURE AUX TALENTS DE VOLEUR

Talent	Pas d'Armure	Cotte de Mailles Elfique	* Armure Matelassée ou de Cuir Cloutée
Pickpocket	+5 %	−20 %	−30 %
Crocheter des Serrures	–	−5 %	−10 %
Repérer/Désamorcer des Pièges	–	−5 %	−10 %
Se Déplacer Silencieusement	+10 %	−10 %	−20 %
Se Cacher dans l'Ombre	+5 %	−10 %	−20 %
Détecter des Bruits	–	−5 %	−10 %
Grimper	+10 %	−20 %	−30 %
Lire les Langues Inconnues	–	–	–

* Les bardes, et eux seuls, peuvent porter une cotte de maille non-elfique, avec une pénalité supplémentaire de − 5 %

Tableau 34 : UNITES DE COMPETENCES

	Compétences Martiales			Compétences Diverses	
Groupe	Initiales	Nbre. Niveaux	Pénalité	Initiales	Nbre. Niveaux
Combattant	4	3	−2	3	3
Magicien	1	6	−5	4	3
Prêtre	2	4	−3	4	3
Larron	2	4	−3	3	4

Tableau 35 : NOMBRE D'ATTAQUES PAR ROUND DES SPECIALISTES

Niveau du Guerrier	Arme de Mêlée	Arbalète Légère	Arbalète Lourde	Dague Lancée	Fléchettes	Projectiles Divers
1-6	3/2	1/1	1/2	3/1	4/1	3/2
7-12	2/1	3/2	1/1	4/1	5/1	2/1
13+	5/2	2/1	3/2	5/1	6/1	5/2



Tableau 30 : MULTIPLICATEURS DES DEGATS D'UNE ATTAQUE DANS LE DOS

Niveau du Voleur	Multiplicateur des Dégâts
1-4	x 2
5-8	x 3
9-12	x 4
13 +	x 5

Tableau 33 : CAPACITES DE BARDE

Grimper	Détecter des Bruits	Pickpocket	Lire des Langues Inconnues
50 %	20 %	10 %	5 %

Tableau 36 : TALENTS SECONDAIRES

d100	Talent Secondaire
01-02	Armurier (fabrication, réparation et évaluation d'armes et armures).
03-05	Charretier/Transporteur (direction des animaux, réparation des chariots)
06-10	Chasseur (connaissance de base de la forêt, abattage des arbres, connaissance limitées en pistage)
11-12	Constructeur Naval (voile, charpenterie)
13-14	Enlumineur/Peintre (dessin de cartes, estimation des objets d'art)
15-16	Fabricant d'Arcs/de Flèches (inclut réparation et évaluation d'arcs et de flèches)
17-22	Fermier (agriculture de base)
23-28	Forestier (bucheronnage, connaissances de base des forêts)
29-30	Forgeron (fabrication, réparation et estimation des armes)
31-32	Joaillier (estimation de gemmes et bijoux)
33-35	Joueur (connaissance des jeux d'argent)
36-38	Maçon (taille des pierres)
39-41	Marchand (estimation des denrées courantes)
42-44	Maroquinier (écorchage, tannage)
45-47	Matelot (voile, nage)
48-50	Menuisier/Charpentier (charpenterie, gravure)
51-52	Mineur (taille des pierres, étayage)
53-54	Navigateur (astronomie, navigation, nage, voile)
55-58	Palefrenier (soins des animaux)
59-62	Pêcheur (nage, utilisation de filets et de petits bateaux)
63-64	Scribe (lecture, écriture, mathématiques de base)
66-68	Tailleur/Tisserand (tissage, couture, broderie)
69-71	Trappeur/Fourreur (connaissance de base de la forêt, écorchage)
72-85	Aucun talent notable
86-00	Faire deux tirages en ne tenant désormais plus compte de ce résultat

Index

A

B

C

Index

Index

E

F

G

H

I

J

Index

Index





Manuel des Joueurs



Ce volume est à la fois une encyclopédie indispensable au jeu de rôles fantastique, ainsi que le complément parfait du Guide du Maître, 2ème Edition. Les joueurs y trouveront tout ce qu'il leur faut savoir: comment déterminer la Force, la Sagesse, le Charisme et les autres caractéristiques d'un personnage ; la description des différentes races fantastiques, des elfes et petites-gens aux gnomes, nains et autres ; des règles complètes pour gérer la progression du personnage ; les procédures de combat et de cartographie les plus avantageuses ; et encore bien d'autres choses, le tout présenté dans une version révisée et aisément utilisable du livre de règles classique. Grâce à cette 2e Edition, le jeu de rôles le plus vendu de l'histoire s'améliore encore.

TSR, Inc
POB 756
Lake Geneva
WI 53147 Etats-Unis



Transecom S.A.
Zone d'Activité "Les Doucettes"
95140 Garges-lès-Gonesse